
HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年10月23日
86
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
全港最詳盡報道「東京遊戲展'98秋」的遊戲雜誌
鄭問之三國誌
War in the Pocket
口袋裏的戰爭
袋裝遊戲機大戰一觸即發！
免費附送二大附錄
1「東京遊戲展'98秋」攻略手冊
2全新動畫消閒娛樂刊物
PZ
PLAYERS ZONE VOL.05
TOKYO GAME SHOW '98 AUTUMN
梦回三国扫描制作
© GAME ARTS
イラスト：鄭問
4 895011 310868

beatmania

FREE

送

訂閱《遊戲誌》

免費送你價值¥2980手提 beatmania 遊戲機！！

《beatmania》熱潮席捲全港，12月手提版《beatmania》遊戲機更肯定會成為城中焦點。現在只要你訂閱《遊戲誌》一年，你不單可以8折價錢買到至精至專業的《遊戲誌》，還可以免費得到這部手提版《beatmania》遊戲機。你怎可以錯失良機！！填妥訂閱表格辦理訂閱手續吧。

《遊戲誌》訂閱表格

請以中文填寫姓名地址

姓名：________________

地址：________________

____

____

聯絡電話：(日間)________________

(夜間)________________

郵寄地址：(如與上列地址不同)________________

____

____

付款方式

☐現金(請親臨「遊戲誌尊賣店」辦理訂閱手續)

☐支票　支票號碼：#________________

領書站編號：________　店名：________________

訂閱詳情

本人欲自第_______期開始訂閱《遊戲誌》：

☐一年(26期)：港幣$728.00(奉送手提版《beatmania》遊戲機一部)

☐半年(13期)：港幣$364.00(奉送《遊戲誌98年鑑》特別版)

備註：

◆如果以現金付款，謹記提取訂閱收條。

◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

◆支票訂閱請將訂閱表格連同劃線支票寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心七字樓，信封面請註明「訂閱《遊戲誌》」字樣。(恕不接受郵寄現金)

◆如寄來支票之銀碼與表格上所列之金額不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。

◆本刊保留拒絕訂閱之權利

◆查詢熱線：2865-7617

◆ 贈品換領券和《遊戲誌》換書卷(如適用)將於辦妥訂閱手續後7天內寄出

訂閱《遊戲誌》三大貼身着數！

一. 全年26期《遊戲誌》8折優惠。

二. 訂閱一年《遊戲誌》可獲贈價值¥2980手提版《beatmania》遊戲機一部

三. 全港八十多個報攤可供領取

港、九、新界《遊戲誌》領書站

編號	檔名	地址	電話
G2	遊戲誌灣仔專賣店	灣仔道188號東方188商場1樓117室	28914448
67	小和	灣仔軒尼詩道杜老誌道交界同豐大押門口	25985539
61	克仔記	灣仔莊士敦道49號稻香海鮮火鍋酒家門口	25200912
60	福字	灣仔莊士敦道福臨門門口	28669695
64	魚王	灣仔摩利臣山道16號(7-11)門口	28935476
66	金牌	灣仔駱克道481-483號嘉禾餐廳門口	28335277
58	嘉榮書報社	銅鑼灣皇室堡對面	28821562
65	叔字	銅鑼灣記利佐治街	28955456
59	歐亞書報社	北角英皇道668號健康村第二期4號	28118116
68	JUMBO GRADE	太古城中心256號鋪	25699063
63	麗記報社	筲箕灣東大街110-112明華酒樓右側	25601986
57	西灣金點	柴灣小西灣商場115A號鋪	28893154
56	世昌雜誌業務	柴灣杏花村地下鐵站4號鋪	25950544
21	周記報檔	中環大道中39號華人行	94129864
18	森記書報社	中環地鐵站內E1A號鋪(近美心餅店)	29051706
22	芝記書報社	中環安樂園大廈門口	94374898
62	珍寶雜誌屋	中環金鐘廊L8-9號鋪	28669838
25	卿記	中環遮打道文華酒店側(天星碼頭隧道入口)	25256805
20	森記書報社	香港中環機鐵站28號鋪(香港站A出口)	25010828
19	森記書報社	香港中環機鐵站9號鋪(近萬寧)	25256383
23	創業雜誌報社	西環屈地街22號地下	25491209
24	潘記書報社	香港仔大道183號記粥粉麵門口	25525977
69	九龍金點	尖沙咀地鐵站內10B店鋪	23750420
72	鴻運書報社	尖沙咀佐敦道20號南洋銀行門口	27352812
74	輝記報社	尖沙咀明輝中心G05	27224892
73	大口記報社	尖沙咀恒生銀行門口金馬倫道9-11號	90284745
75	金鑾公司	尖沙咀新世界中心廣場L021A	23694649
76	大富豪	尖東文華中心賽馬會側	23115011
71	森記書報社	九龍機鐵站26號鋪(近優之良品)	23756788
70	億豐報社	油麻地地鐵站碧街出口(彌敦道555號)	23880697
G1	遊戲誌九龍博賣店	旺角彌敦道602號CHIC之堡3樓324鋪	23911067
35	世昌雜誌業務	旺角火車站2號鋪	23939903
34	世昌雜誌業務	旺角地下鐵站3B&3C號鋪	23900785
33	JUMBO GRADE	旺角新世紀廣場一樓190號鋪	22643011
37	昌記	旺角電腦中心門口	23329729
36	信記	旺角銀行中心門口	23947902
38	偉國行	荔枝角美孚影都戲院側	27430208
8	世昌便利店	紅磡火車站H3&H12號鋪	21421095
16	林記	紅磡鶴園街豪苑飲食中心門口	23344254
14	埔字	黃埔花園二期時尚坊G28B	27646807
13.	龍鳳書報社	黃埔花園八期萬有街市門口	23568777
17	柏記 、	黃大仙東南西北座	23511428
12	森記書報社	黃大仙鳳凰新村翠鳳街9號地下	23506055
15	杜海記書報社	樂富中心LG4(近地鐵出口)	23381421
9	世昌便利店	九龍塘火車站2號鋪	23381162
11	億豐報社	鑽石山地鐵站大堂DIH6號鋪	22677328
10	雲山金點	慈雲山商場三樓322號鋪	22423451
50	正記書報檔	牛頭角道171-2181號街市側	27542238
54	鄧棠記	牛頭角道77號淘大商場聖安娜餅屋門口	23456999
49	燦記書報社	官塘裕民坊28號門口	23456977
48	森記書報社	九龍灣地鐵站內OB10鋪	27511395
53	厚德	將軍澳厚德村街市正門門口	26236600
55	成之傑	藍田平田村商場三樓	92309846
39	世昌便利店	大圍火車站1號鋪(閘內)	26022698
40	禾輋金點	沙田輋商場77號鋪	26933242
44	傳真	沙田河畔花園河畔城酒家門口	26365190
43	昌字	沙田第一城中心商場地下2AA	26377308
45	新字	沙田第一城中心銀城商場36號	26488315
47	九記書報社	沙田第一城街市1號	26356271
42	億豐報社	沙田新城市廣場392鋪	26024423
46	波記	馬鞍山新港城街市	26332998
41	鞍山金點	馬鞍山頌安村商場地下5號鋪	26330093
3	世昌便利店	大埔火車站1號鋪	26583382
1	世昌雜誌業務	大埔火車站11號鋪	26518922
2	世昌便利店	大埔火車站11號鋪(閘內)	26851909
6	億豐報社	大埔翠屏商場地下2A	26630199
4	世昌便利店	粉嶺火車站1號鋪	26822309
7	太陽報社	粉嶺火車站新出口	26825450
5	世昌便利店	上水火車站1號鋪	26689318
52	開記超級市場	西貢福民路京華樓2號地下	27910061
51	小英雄書報社	西貢親民街西貢大廈28號地下	27926120
86	明記	葵芳好爵中心	24233052
85	新興	葵興新葵興商場二樓	24236824
83	雜誌中心	青衣村商場2樓	24314757
84	玲利書報社	荃灣石蔭石宜路2號錦華大廈地下C1鋪	24205959
82	森記書報社	荃灣南豐中心A056號鋪(近美心酒樓)	24024311
79	億豐報社	荃灣愉景新城商場3/F 25號鋪	24997880
78	報業金點	荃灣愉景新城購物商場三樓L322號鋪	24991110
81	森記書報社	荃灣綠楊商場F13號鋪(近美心酒樓)	24024311
32	寶豐書報社	屯門良景商場332號鋪	24560595
27	新時代書報社	屯門時代廣場翼二樓D鋪	24592811
28	百加德報社	屯門蝴蝶村商場二樓204鋪	24674482
26	億豐報社	屯門蝴蝶村蝶心商場204號	24679166
29	倪字	元朗合益路43號地下	24733998
31	浩字	元朗嘉好酒樓門口	24734976
30	優質書報社	天水圍新北江商場A188鋪	24465884
80	億豐報社	東涌富東村富東商場4號鋪	21091291



第八十六號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）



今年最矚目的遊戲展，為你現場報道！！東京遊戲展 '98 秋攻略手冊 ...附錄

率先披露！Dreamcast 首個中文遊戲！！

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪傑、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、NASH、酒井明樹、零式迪爾、天草四郎時貞
◆封面設計／ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II Turbo

By: Agent X · Glen
協力：JJ、KOTARO、米奇

一部Dreamcast值2萬9800日圓？！

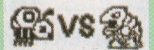


世嘉公布Dreancast(日本版)的售價為2,9800日圓，比起Sega Saturn則約貴1萬日圓。現時一部Sega Saturn的售價約1,9800日圓、而PlayStation和Nintendo 64則為1,8000日圓及1,6800日圓。雖然Dreamcast的售價較其他機種為高，但是從它的表現、以及其隨機付送的Modem等週邊設備來說，此價格尚算便宜。當然將於香港零售的Dreamcast，由於沒有包括Modem在內，所以其價格亦應比日本版為低。

至於遊戲軟件方面，其售價將會設定為5800日圓。

二隻Dreamcast專用Visual Memory System(VMS)遊戲登場！

繼《哥斯拉～怪獸大集合～》之後，世嘉宣布將會推出2隻VMS遊戲。一隻是將於今年12月發售的《莫士拿～夢之對決～》，以及預算於明年3月推出的《加米拉～夢之對決～》。



《莫士拿～夢之對決～》主要收錄了由東寶映畫製作的《莫士拿》系列中，曾經出場的怪獸。至於《加米拉～夢之對決～》亦收錄了由大映映畫製作的《加米拉》系列中，所有曾經出場的怪獸。



不過，當中最大的特色，就是兩隻遊戲是容許玩者間互相進行對戰。如此，大家便可以在VMS中，首次欣賞到"莫士拿決戰加米拉"這場世紀怪獸大決戰。

預計兩隻遊戲將可再次掀起"養怪獸"的熱潮，而每隻的售價則為2980日圓。

彩色版NEO GEO POCKET

在SNK正式宣布其最新手提遊戲機－NEO GEO POCKET發售日的時候(10月28日)，又有消息指出SNK將會於99年春推出彩色版NEO GEO POCKET。預計彩色版NEO GEO POCKET將同樣對應之前的遊戲，如《POCKET格鬥SERIES KING OF FIGHTERS R-1》等，而且同樣可以對應Dreamcst。然而，在NEO GEO POCKET尚未真正推出市場的時候，便將彩色版NEO GEO POCKET的消息發佈出來。此舉究竟會不會影響到NEO GEO POCKET於10月28日推出時的銷售情況，那就要大家到時拭目以待了。



■這個就是於「Tokyo Game Show '98秋」中展出的彩色版NEO GEO POCKET的畫面。

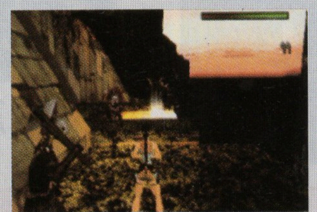
Lara暫時未能在Dreamcast現身！

大家有否想過《Tomb Raider》這隻大受歡迎的作品，能夠在Dreamcast上出現嗎？答案是：暫時不會。

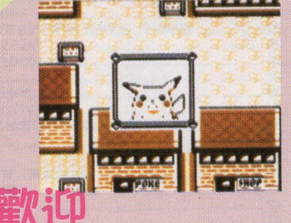
根據負責開發《Tomb Raider》系列的遊戲軟件公司(Core)職員－Jeremy Smith透露，雖然廠商對於Dreamcast的機能感到興趣，但基於商業理由而暫時未能為Dreamcast推出《Tomb Raider》系列遊戲。

事實上，Sony現仍擁有《Tomb Raider》版權直至1999年，因此遊戲軟件公司－Core並不能夠為其他機種製作《Tomb Raider》系列遊戲。Sony現正努力游說Core將合約延長，故此Lara能否在Dreamcast上出現，至今仍然是未知之數。

不過，Jeremy Smith亦透露Core現正為Dreamcast製作一隻以迪士尼(Disney)卡通人物為角色的動作遊戲，但內容則仍有待公布。



■PlayStation版《Tomb Raider III》。



POKEMON於美日大受歡迎

GB《POKEMON》是現時日本銷售量最高的遊戲，其兩年間所累積的銷量已經超越1000萬隻。不過令人驚訝的是，此遊戲於美國同樣受到熱烈的歡迎，而且更超出了廠方的預料之外。報告指出，《POKEMON》在美國推出後兩個月，其銷量已經達到20萬隻，因此有人便預計到年底時，其銷量將可以超越100萬隻的數量。

此外，不少人為了與友人進行對戰、交換怪獸，所以令GAME BOY的Link Cable出現缺貨的情況。由此可見，GAME BOY受歡迎的程度究竟達到何種地步了！

Namco最新街機板－System 13？！

在Namco宣布加入Dreamcast行列之後，便有消息傳出謂Namco正在研製一塊新機板，而機板中將會使用Naomi相同的硬件，包括：Power VR SG及SH-4。雖然消息未得到Namco方面的證實，不過若果System 13(傳聞此乃機板的名字)是真有其事的話，那麼Namco以後推出的街機遊戲便可以如Naomi一樣，將會很容易便能夠移植到Dreamcast之上了。

雅達利新世代街機遊戲—《GAUNTLET LEGENDS》

相信大家都會認識「雅達利」這間擁有悠久歷史的遊戲公司，而近日這間公司宣布將會推出一部新世代街機遊戲，名為《GAUNTLET LEGENDS》。遊戲的類型為ARPG，形式則和《D & D》差不多，而人物方面將會有4位予玩者選擇。此外，在這隻遊戲中有一個較為特別的設計，就是由於角色是有Level-Up的關係，因此玩者所用的角色會記錄於遊戲機中的硬碟之內，日後當玩者想再繼續遊戲時，只需要輸入遊戲所給予玩者的Password便可。

這種設計其實和KONAMI於1993年所推出的《GAIAPOLIS》相若，但當時並未受到人們的注目。希望今次這隻《GAUNTLET LEGENDS》可以帶來較大的回響，亦希望可以在香港玩到便好了。

CAPCOM《STREET FIGHTER ZERO 3》將會對應PocketStation



已決定移植到PlayStation的CAPCOM格鬥遊戲《STREET FIGHTER ZERO 3》，宣布將會對應PocketStation。因此，大家將可以利用PocketStation去育成遊戲中出現的角色，以造出一位與眾不同的人物來。此外，玩者更可以利用PocketStation所設的通訊對戰機能，及利用PocketStation中的角色去發掘一些特別模式出來。遊戲預計將於今年發售，想知道更多有關此遊戲的消息的話，就記住留意《遊戲誌》日後的報導。

歐美日三國軟件協會共同發表聲明

在本月9日，於東京所舉行的「Tokyo Game Show '98秋」中，齊集了歐美日三國軟件協會的要員，包括：日本方面的Computer Entertainment Software Association (CESA)、美國方面的Interactive Digital Software Association(IDSA)及歐洲方面的European Leisure Software Publishers Association(ELSPA)。他們經過相討交流之後，便於遊戲展上發表了由CESA、IDSA及ELSPA三個團體所議定的聲明和今後方向，包括：

1. 保護知識產權
2. 借貸問題
3. 流通量
4. 市場統計
5. 展覽等事項問題



透過以上5項工作，將會加強三者的接觸及了解。長遠而言，對於遊戲界的發展絕對是有利而無一害。

GAME BOY COLOUR版《心跳回憶》

《心跳回憶》系列將會於GAME BOY COLOUR上出現，而遊戲名字則暫定為《心跳回憶POCKET 1》及《心跳回憶POCKET 2》。遊戲系統和以往《心跳回憶》系列相若，而出場人物方面除了有大家熟悉的藤崎詩織、虹野沙希等之外，更預計會有數位新角色登場。至於《心跳回憶POCKET 1》及《心跳回憶POCKET 2》的分別，在於《心跳回憶POCKET 1》中的出場人物和《心跳回憶POCKET 2》是有所不同，詳情則請參閱下表：

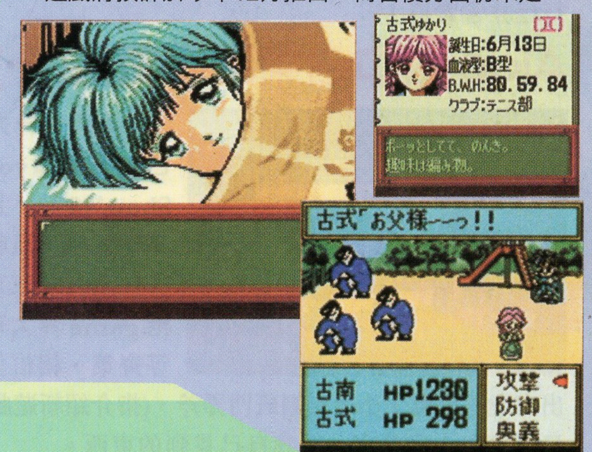
《心跳回憶 POCKET 1》出場人物

藤崎詩織、虹野沙希、清川望、古式由加利、美樹原愛、館林見晴、伊集院麗、早乙女好雄

《心跳回憶POCKET 2》出場人物

藤崎詩織、如月未緒、紐緒結奈、片桐彩子、鏡魅羅、朝日奈夕子、早乙女優美、館林見晴、伊集院麗、早乙女好雄

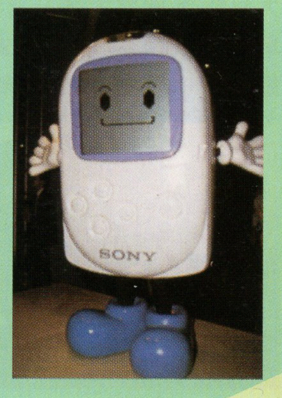
遊戲將預計於今年12月推出，而售價方面仍未定。



「JogCon」手掣有行貨

上期筆者曾介紹過有關Namco所出品的新手掣—「JogCon」的資料；今次則告訴大家這款會"搶軚"的手掣將會有行貨發售，而售價則約為港幣228元，而《R4-RIDGE RACER TYPE 4》連「JogCon」手掣則為552元。

此外，亦有消息謂Namco首隻對應「JogCon」的賽車遊戲《R4-RIDGE RACER TYPE 4》，將會對應PocketStation。不過，究竟遊戲如何對應PocketStation，現在仍然未有公布，是否會以Time Attack來進行通訊對戰呢？(筆者心想)





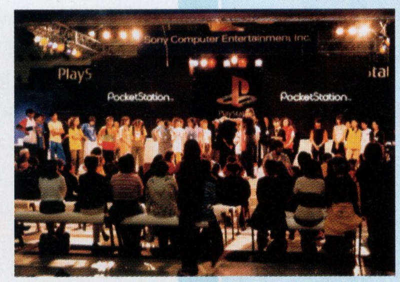
GAME SHOW前的熱鬧！！



專頁

各位PlayStation fans：

經過中秋的悠長假期，各位玩得盡興嗎？你哋有去SNK個秋季新作會嗎？我哋展示了很多PlayStation版的SNK遊戲，比大家試玩。如果你錯過了這次活動，就不要錯過十月廿五日另一間Software公司的活動，那就是Capcom的勁Game新世紀啦，你又可以一次過試晒PlayStation的Capcom勁作了。



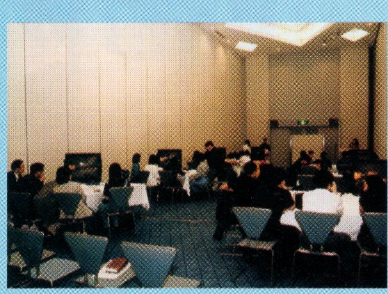
長假之後，又是年度大事「Tokyo Game Show」啦！小弟這次要帶團去參觀，責任重大。但想到可以見到日本Game界各路英雄，心情也十分興奮。而且幾乎所有香港Game界傳媒都會雲集東京幕張，相信也是十分好玩的！小弟仲計劃緊同邊個去秋葉原Game舖掃貨，邊日同邊個去食回轉壽司等等，行程非常緊迫！

Akio 眼中的東京遊戲展(一)



小弟終於去了等待已久的Tokyo Game Show'98秋！幾日來，非常疲憊，但收穫亦豐富。因為在東京見到香港game界大哥和英雄等齊集，相信他們會作出專業的報導，小弟無謂班門弄斧，(指介紹新遊戲)，所以只打算和大家分享一下我自己見到的東西。

第一日由成田機場落機開始，就好唔好采，錯過了去幕張(Game Show的地方)的巴士，搞到我哋成班人要拖住大包行李(雖然大部份是吉急)，搭火車去「蘇我」，然後轉車去「千葉」，再轉車去「海濱幕張」，最後再換的士，經過千辛萬苦，二個多小時才到下榻的「幕張太子酒店」。你唔好以為就可以透下，一落車未Check in就要參加SCEI為歡迎香港傳媒搞的招待會，會上Namco公司的人員專程來介紹12月發售的賽車大作《R4》，及其特別的手制。



由SCEI的高層安田先生講話，小弟作翻譯。並宣佈將會推出PocketStation，這是攜帶方便的多功能PDA，當場引起記者不小的轟動。而小弟簡介了下半年我哋的計劃，是為支持正版行貨的朋友，提供更多附加價值的東西，總之令大家覺得行貨物有所值啦！



開完會後，才是戲肉，我哋請晒香港傳媒去食「燒鳥」，這晚應該叫做「香港game界群英會」先至啱，雲齊了全港最強的傳媒陣容，例如香港最大的電視台，兩份最大的香港中文報紙，兩份最大的年輕人潮流週刊，當然少不了三間最大的Game雜誌。一時間TVB的主持聽說Game XX的主編來了，興奮得要向他要簽名！原來明星都是一本Game書的fans！而一個週刊記者又投訴以前寫信給某主編，他從來未覆過！又有人問秘技，必殺技之類，十分熱鬧。最後來一張大合照，你認得邊個打邊個嗎？(貼士：小弟及婷婷也在相中！)



下次再講正題 ----- Game Show的精采片刻！

「PlayStation專頁出大禮~PlayStation CARD套」得獎名單：

鄧兆臻
IP KAM HON
Doris Choi Nga Ting
譚港文
謝思明

註：本刊將個別通知各得獎者領取辦法

SCEH信箱回覆

Akio Hong 先生，

本人一向都喜歡到 Authorized Dealer 購買 PlayStation 的產品，感到有信心的保證，但最近一些事情卻令本人的信心下降。

1.約 2 個月前，本人到 Dealer 購買了一張 Memory Card，但發現有問題，不能儲存遊戲，而且和本人在皇室堡Pro Shop購買的那張有很大分別，底部沒有貴公司英文名字及日文解說。

2.一部份的 Dealer 有賣水貨。很受歡迎的「武藏傳」推出後，因為很多人喜歡，形成缺貨，一些店鋪趁機推出水貨，價格由 $480~600不等，所以本人懇請貴公司對旗下的店鋪進行多些監察，及遇到一些 Hit game 時出多啲貨，免給人取得暴利。

另外，本人還想讚皇室堡的Pro Shop的環境，及職員一向做得很好，在這裡購物很舒服。

Yin上

Yin 君，

有關你對部份Dealer店鋪的投訴，我們已經很了解，我相信你買的那張記憶卡是來自大陸的假貨。如果你唔識分辨，最好去果七間信譽良好的店鋪。

由於舊有的特約經銷商制度存在很多問題，所以在九月已經解散了，只留下七間店鋪，這七間店鋪只會售買行貨，而且以定價出售，給 fans 最佳的保障。為免招損失，大家還是前往這七間店鋪最穩陣。

謝謝你讚賞Pro Shop！由於顧客愈來愈多，他們將擴充營業，新店鋪將在十一月一日開幕，地址也在皇室堡十樓，到時請多多支持哦！(記得開幕時去逛逛，隨時有意外收穫！)

Akio 覆

SCEH信箱回覆

Akio 君，

你好！小女對貴公司有點不滿，就是太少適合女孩子玩的遊戲！當然，已推出的遊戲都很好玩，但是這些都會給家中的男性奪去玩了，大吵大鬧後他們總以「女孩子不適合玩」這理由不給我玩啊！其實貴公司可否設立代購服務？有些遊戲我來說很有趣，但是又不受歡迎，貴公司出版它們的機會又微乎其微，小女又不想買它們的水貨和翻版，真不知該怎麼辦！

請問貴公司會否推出Koei Angelique Special 1 or 2？或Bandai的Who is the next king？一直找不到它的正版。

祝

生活愉快

讀者 Julie 上

Julie 君：

PlayStation是現時家機中最多遊戲種類和數量的機種，有很多適合女孩玩的遊戲，如 Beat Mania、泡泡龍、Gunbarl 等等。但 SCEH 並不會直接售買遊戲給消費者，我們是經過分銷商和店鋪售買的。現在的行貨遊戲越來越多，實有一隻啱你玩！

另外，你提及的遊戲如果沒有在香港發售的話，只有等待 PlayStation the Best版出現了！

Akio覆

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱 91582 號 Akio Hong (SCEH)。

PS 行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型	備註
SCPS 遊戲						
10 月						
22 日	POPNPOP	笑笑小肥波	TAITO	272 元	PUZ	
29 日	THE LEGAIA	莉嘉傳説	SCE	328 元	RPG	
	GREAT HITS	熱賣流行榜	ENIX	328 元	ETC	
11 月						
12 日	LIBERO GRANDE	足球萬歲	NAMCO	328 元	SPT	
19 日	SMASH COURT 2	街頭網球	NAMCO	328 元	SPT	
26 日	POPOROGUE	王子復仇記	SCE	328 元	RPG	
12 月						
3 日	DANCE！ DANCE！ DANCE！	舞！舞！舞吧！	KONAMI	328 元	ACT	AC
	I.Q. FINAL	終極 I.Q.	SCE	272 元	PUZ	AC
	R4-RIDGE RACER TYPE 4-(Special Edition)	R4 聖誕大賽版	NAMCO	552 元	RAC	AC、JN
	R4-RIDGE RACER TYPE 4-	R4	NAMCO	328 元	RAC	AC、JN
	TAMAMAYU MONOGATARI	玉繭物語	GENKI	328 元	RPG	PDA
10 日	BOMBERMAN	炸彈人	HUDSON	328 元	ACT	MT、AC
	DENSYA DE GO！ 2 Christmas Special Gift Pack	電車 GO！ 2	TAITO	698 元	SLG	AC、DC、PDA
	DENSYA DE GO！ 2	電車 GO！ 2	TAITO	328 元	SLG	AC、DC、PDA
	WONDER TREK	趣怪二人行	SCE	328 元	AVG	AC
17 日	SUIKODEN 2	幻想水滸伝 2	KONAMI	328 元	RPG	
	Crash Banicoot 3：Warped	古惑狼 3~噗！世界一週	SCE	272 元	ACT	AC、PDA
	ENRGEIZ(Special Edition)	太空激鬥	SQUARE	328 元	ACT	
	ENRGEIZ	太空激鬥	SQUARE	328 元	ACT	
	Battle Robots, Brave Saga(Special Edition)	新世代機械人戰記 Brave Saga	TAKARA	385 元	SLG	
	Battle Robots, Brave Saga	新世代機械人戰記 Brave Saga	TAKARA	385 元	SLG	
	Thousand Arms	千手救地球	ATLUS	385 元	RPG	AC
	MOBILE SUIT GUNDAM CHAR'S COUNTER ATTACK(SpecialEdition)	機動戰士～馬沙之反擊	BANDAI	385 元	ACT	AC
	MOBILE SUIT GUNDAM CHAR'S COUNTER ATTACK	機動戰士～馬沙之反擊	BANDAI	385 元	ACT	AC
23 日	TALES OF PHANTASIA	魔幻傳説	NAMCO	328 元	RPG	AC
	Chocobo's Dungeon 2(Special Edition)	陸行鳥不可思議迷宮 2	SQUARE	385 元	RPG	
	Chocobo's Dungeon 2	陸行鳥不可思議迷宮 2	SQUARE	385 元	RPG	
SLPS 遊戲						
11 月						
5 日	Darkstalkers 3	黑暗狙擊手 3	CAPCOM	328 元	FIG	
	Dokapon！ Ikari no Tekkrn	怒之鐵劍	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	328 元	TAB	
12 日	Capcom Generation Vol.4	CAPCOM 世代第四集	CAPCOM	未定	ACT	
19 日	R • TYPE △	R 戰記	IREM	328 元	STG	
26 日	Kitty the Kool	跳跳吉蒂貓	IMAGINEER	272 元	ACT	
	Fighting Illusion~K-1 GRANDPRIX'98	擂台爭霸	XING	328 元	FIG	
	Cool Boarder 3	雪地滑板族 3	SCEI	328 元	SPT	
	1 on 1	一對一入樽	MATHILDA	328 元	ACT	
	Exodus Guilty	天罪	IMADIO	328 元	AVG	
	Exodus Guilty Special Edition	天罪（限定版）	IMADIO	442 元	AVG	
12 月						
3 日	CAPCOM GENERATION VOL.5	CAPCOM 世代第五集～格鬥英雄	CAPCOM	328 元	FIG	AC
17 日	ELLY'S ATELIER	雅麗魔術師	GUST	328 元	RPG	AC、PDA
23 日	STREET FIGHTER ZERO 3	少年街霸 3	CAPCOM	328 元	FIG	AC、PDA
周邊設備						
11 月						
未定	無線遙控手掣			258 元		
12 月						
3 日	JOGCON		NAMCO	228 元		
10 日	DENSYA DE GO！ ONE HANDLE CONTROLLER		TAITO	328 元		

備註：AC—ANALOG CONTROLLER；JN—JOGCON；DC—DENSYA DE GO！ CONTROLLER；PDA—PRESONAL DATA ASSISTANT



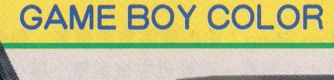
手提遊戲大戰如箭在弦
War in the POCKET
口袋裏的戰爭

■文：米奇

在剛過去的「東京GAME SHOW '98秋」中，一系列袋裝遊戲機正式在公眾面前現身，這是自GAME BOY、GAME GEAR和PC ENGINE GT以來最大的一場手提遊戲機大戰，這場「口袋裏的戰爭」誰勝誰負現時當然還未可以下定論，且讓我們來看看這場仗哪一方勝算較高。

手提遊戲機二大種族

自當年以LCD製作的怪獸機、GAME & WATCH等手提遊戲機問世以來，手提遊戲機經歷過幾番起跌。但綜觀現今的手提遊戲機，大致可分為兩大種族——盒帶一族和蛋仔一族。雖然過去兩族互不干涉，不過近來兩族各自都準備推出一些以往只有對方才有的遊戲，兩族磨擦勢所難免。





盒帶一族

盒帶一族

以GAME BOY為首的手提遊戲機，遊戲儲存在獨立發售的遊戲盒帶中，可以隨時更換。最力軍包括NEOGEO POCKET、GAME BOY COLOR和WONDER SWAN。

長處

◆遊戲數量隨所攜帶的盒帶數量而增加，可隨時在戶外更換遊戲。

◆遊戲容量較大，操作性也高，令遊戲變化更多。

◆遊戲生產商較多，選擇較多。

短處

◆耗電量大

◆體積較大，不便收藏。



蛋仔一族

自TAMAGOCHI以來震憾遊戲界的新興種族，及後亦有很多支派出現，但多以育成派為主，後來更引入對戰功能，令熱潮更上一層樓。最近的矚目派別包括DreamcastVMS和PocketStation。

長處

◆遊戲簡單，大多數遊戲也不用花長時間遊玩。

◆體積小巧，容易攜帶。

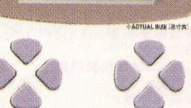
◆售價廉宜，外型吸引。

短處

◆畫面質素難以提高，間接影響遊戲變化。

◆容量有限，不能隨便在戶外更換遊戲。





PocketStation



手提皇者換新裝

GAME BOY COLOR



手提機的皇者GAME BOY在很久以前便已有傳聞推出彩色版本，現在終於願望成真。

巴閉 POINT 1
全彩色顯示

GAME BOY COLOR最大的賣點當然是全彩色顯示，憑着SHARP提供的反射型TFT省電LCD顯示器，最大顯示色數可達32000色中的56色，而且可以連續使用20小時，比起以往的GG和GT，雖然發色數較少，但勝在小巧而持久。

巴閉 POINT 2
對應舊有 GAME BOY 遊戲

GAME BOY COLOR最優勝之處，就是它一推出便擁有龐大的軟件支援，這是因為它不單對應舊版GAME BOY的絕大部分遊戲，而且可以顯示4-10種顏色，令你封存已久的GB遊戲再燃新生命，也同時為積壓在遊戲店的GB遊戲帶來新動力。

巴閉 POINT 3
可作紅外線對戰

GAME BOY COLOR提供了對戰線以外的另一種對戰方式——紅外線通信，這可以讓兩個GB COLOR用家可以更方便地進行通信對戰或資料交換。不過，據GB COLOR的說明書所說，對戰的兩部機需要在一個穩定的平面上，兩機相距要在5CM以內，這會太過苛刻呢？而且直到現在，對應紅外線通信的遊戲只得《俄羅斯方塊DX》一隻，以往受歡迎的對戰遊戲如《熱鬥拳皇'96》都不對應。

弱點 CHECK！

除了紅外線通信不是對應所有遊戲之外，另一點GB COLOR較弱的是售價——它是新一代手提遊戲機中最昂貴的一部。不過，看在它是彩色的份上，加上有龐大的遊戲軟件作後後援，相信價錢問題不會對它有太大的影響。

注目 GAME
心跳回憶 POCKET 1&2

連電腦版也推出了的《心跳回憶》終於連GB也不放過，而且更是對應GB COLOR的，看過畫面的話一定令不少沒有打算買GB COLOR的《心跳》迷掀起購買的衝動。這個GB COLOR版本將分為《POCKET 1》和《POCKET 2》兩個版本，它們的主要分別是出現的人物角有不同。而據消息透露，《POCKET 1？和《2》更有可能出現新的人物和新的遊戲，而且有可能利用其紅外線通信功能作甚麼新玩意。如果屬實的話那將會令這兩遊戲更為搶手。

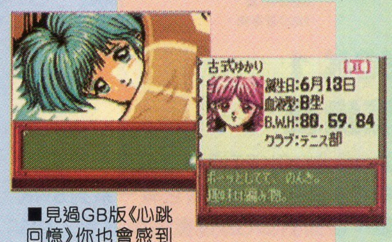
《POCKET 1》和《2》將會同時在12月發售，大家到時拭目以待吧。

POCKET 1 出場的人物

藤崎詩織
虹野沙希
清川望
古式由加利
美樹原愛
館林見晴
伊集院麗
早乙女好雄

POCKET 2 出場的人物

藤崎詩織
如月未緒
紐緒結奈
片桐彩子
鏡魅羅
朝日奈夕子
早乙女優美
館林見晴
伊集院麗
早乙女好雄



■見過GB版《心跳回憶》你也會感到驚喜吧？



■同日發售的《華里奧樂園2》

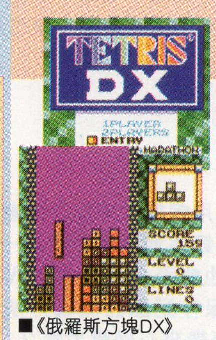




■《撒爾達傳說》翻新成GB COLOR對應版本，相信乘着N64推出《撒爾達傳說》，GB COLOR版將會再次備受注目。

「GAME BOY COLOR」規格表

CPU	DMG 互換 8bit（內藏 128K VRAM 兼附倍速模式）
記憶	256K SRAM
熒幕	反射形 TFT 彩色液晶；32000 色中的 56 色，160 點 × 144 點
其他機能	顏色顯示、紅外線通信、可裝配各款索帶
消耗電力	約 600mW
電源	兩粒 AA 鹹性筆芯電／電池箱
連續使用時間	約 20 小時
尺寸	78mm（W）× 133.5mm（H）× 27.4mm（D）
重量	約 138g（不連電池）
顏色機身	紫、紅、黃、藍、透明、透明紫
發售日	10 月 21 日
售價	8900 日圓



■《俄羅斯方塊DX》

「GAME BOY COLOR」對應遊戲名單

遊戲名	發售日
DRAGON QUEST MONSTER 泰利的神奇樂園	9 月 25 日
華里奧樂園 2 被盜的財寶	10 月 21 日
俄羅斯方塊 DX	10 月 21 日
SANRIO TIME NET 過去編	11 月 6 日
SANRIO TIME NET 未來編	11 月 6 日
FAIRY KITTY 開運辭典～妖精國的占卜修行	11 月
飛龍之拳 STADIUM GB	11 月下旬
GLOWAL HEXAIT	秋
KITTY PUZZLE COLLECTION	12 月
心跳回憶 POCKET 1	12 月
心跳回憶 POCKET 2	12 月
撒爾達傳説 夢見島（暫名）	未定

與夢同行新路闖

NEOGEO POCKET



以一系列《拳皇》等格鬥遊戲而在街機行業佔一重要席位的SNK先後推出過三部走高檔路線的家用遊戲機，如今向手提遊戲機進軍，更與世嘉作一連串合作，到底SNK能否藉此闖開新局面呢？

巴閉 POINT 1
與 Dreamcast 遊戲作聯繫

NG POCKET最受注目的地方，就是它與Dreamcast的連繫功能。據SNK的新聞稿表示，這種連繫功能不單是在SNK出品的遊戲之間，更可能是在SNK遊戲與世嘉遊戲之間的互動，例如可能是在SNK的手提遊戲中隱藏了一些用以在世嘉Dreamcast遊戲上的寶物，經過專用的連接線連接到Dreamcast上之後，就可以在Dreamcast遊戲上取用那件寶物；甚至可能是把某個世嘉格鬥遊戲的人物下載到NG POCKET遊戲中來一場夢之對戰。不過到底這種跨公司的連繫能否成事我們還得拭目以待。

巴閉 POINT 2
無線多人通信機能

NG POCKET隨了可以傳統的對戰線作對戰外，還會推出一件無線通信組件，這件組件的最大特點是隨了可無線通信之外，更是可以多人同時對戰的，換句話說，四人麻雀或是多人玩的踫踫車遊戲也可能在NG POCKET上玩得到。

這個通信組件是以19.2K bps的速度作無線電通信，距離可達30米。這的確是個頗為新穎的構想，現在要看SNK會推出怎樣的對應遊戲了。

巴閉 POINT 3
內置機能多多

NG POCKET另一特別的地方是它本身亦備有一些系統軟件，功能包括本地及世界時鐘、月曆、占卜和鬧鐘。NG POCKET另備有鋰電池以供應機內時鐘和儲存資料之用。這令NG POCKET更加像一部私人情報助理。

巴閉 POINT 4
特製方向掣夠特別

NG POCKET所使用的方向掣採用了跟NEOGEO CG一樣的設計，這種方向掣對玩格鬥遊戲會較為有利。

注目 GAME
格鬥世家的皇牌

像SNK這樣以格鬥遊戲聞名的公司，旗下一系列格鬥遊戲自然都是其注目之作。《侍魂》、《RB 2餓狼傳說》、《月華之劍士》都是值得留意的，尤其是《侍魂》和《月華》都是從未推出過手提機版本的，格鬥自然期待了。

■NG POCKET在不插入任何遊戲盒帶時便會顯示這個系統畫面，這個系統是可以更改為英語顯示的，連遊戲也會因而變為英語顯示。

「NEOGEO POCKET」遊戲名單

遊戲名	生產商	類型
拳皇R-1	SNK	FIG
蜜瓜妹妹的成長日記	ADK	SLG
NEOGEO CUP'98	SNK	SPT
BASERBALL STAR	SNK	SPT
連接PON！	夢工房	PUZ
POCKET TENNIS	夢工房	SPT
將棋之達人	ADK	TAB
隨時隨地打麻雀	ADK	TAB
侍魂	SNK	FIG
RB2餓狼傳説	夢工房	FIG
月華之劍士	SNK	FIG
BIOMOTOR CONITON	夢工房	RPG
METAL SLUG	SNK	ACT
PUZZLE BOBBLE	TAITO／SNK	PUZ
FLING POWER DISC	DATAEAST	SPT
MAGICAL DROPS	DATAEAST	PUZ
PASSIVE SOLA	SAKNOS	SLG
MORTAL COMBAT	ATARI	FIG
NFL BLITZ	ATARI	SPT
NBA HANGTIME	ATARI	SPT
NEO打吡冠軍	DAINA	ETC
NEO CHERRY MASTER	DAINA	TAB
NEO MYSTERY BOUNS	DAINA	TAB
NEO DRAGONS WORLD	DAINA	TAB
NEO 21點	DAINA	TAB
NEO百家樂	DAINA	TAB



■NG POCKET接駁Dreamcast

■NG POCKET的通信對戰線



■NG POCKET的無線通信組件



■在「東京GAME SHOW'98秋」中，SNK展出了NEOGEO POCKET的彩色版本，所展示的遊戲是《拳皇R-1》。有GB COLOR這隻「前車」，大家都會不期然想到這NEOGEO POCKET能否對應現時的遊戲。問到發售日和售價，廠方不願置評，這會否影響你對購買NEOGEO POCKET的決定呢？

弱點 CHECK 1
遊戲不足惹擔憂

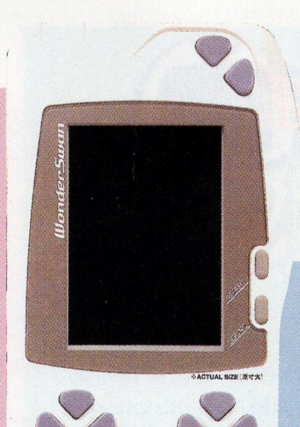
相信不少人對NG POCKET抱觀望態度的原因，不外乎它的遊戲軟件不夠吸引。雖然它有一系列SNK名牌格鬥遊戲座鎮，但面對如GB這樣強勁對手，NG POCKET需要有更多有力的軟件商支持。而雖然NG POCKET備有針對女孩子的占卜功能，但是有名的軟件卻大都是以男性為對象的格鬥遊戲，這也是它的弱點之一。

弱點 CHECK 2
一年蟲問題？

NG POCKET是採用鋰電池來保存遊戲進度的記憶的，而據説明書表示鋰電池的壽命約為一年，可是書中沒有提及到換電池會否令儲存在機內的記憶消失，或提供可靠而可保存記憶的換電方法。這對玩RPG、SLG的玩家會否帶來心理壓力呢？

「NEOGEO POCKET」規格表

項目	規格
生產商	SNK
CPU	16bit
記憶	16K Byte（128K bit）
熒幕	2.6吋8灰階液晶熒幕，160點×152點
其他機能	世界時鐘、日曆、占星、可裝配各款索帶
記憶功能	使用鋰電池的記憶保存功能
電源	兩粒AAA筆芯電
連續使用時間	約20小時（使用鹹性電池）
尺寸	122mm（W）×74mm（H）×24mm（D）
重量	約130g（連電池約160g）
顏色機身	白金藍、白金銀、白金白、碳黑、迷彩藍、迷彩棕、深海藍、水晶白
外部接頭	通信：通信器接線用5針插座 聲音：耳筒插座 電源：AC電源插座
發售日	1998年10月28日
售價	6800日圓
無線通信組件規格	
通信方式	POLLING方式
通信範圍	最大半徑約5-30米
電源	一粒AAA鹹性電池
連續使用時間	約18小時
使用波段	31.5MHz
資料傳送速度	19200bps
軟件規格	
格式	盒帶方式
尺寸	54mm（W）×46.5mm（H）×7.5mm（D）
重量	約20g
售價	約2500日圓～5000日圓



玩具之王再挑戰 WONDER SWAN

巴閉 POINT 1 橫直皆宜有新意

WONDER SWAN在外形設計上有其花心思的地方，首先它可以選用較薄的專用充電池，令機身變得較薄。此外，這部遊戲機可既可以像NG POCKET一樣橫放，又可以像街上的俄羅斯方塊機一樣直放來玩。所以它在PUZZLE遊戲或是縱向射擊遊戲方面可以有比別的遊戲機出色的效果。



BANDAI過去曾在PLAYDIA和PIPPIN兩部家用遊戲機上傷亡慘重，不過在TAMAGOCHI和數碼暴龍上就取得驕人的成績，憑着這些經驗，BANDAI再次向手提遊戲機市場進軍，推出WONDER SWAN，到底他們能否吸收教訓，取得成功呢？

巴閉 POINT 2 硬體表現功能多花款

BANDAI在東京GAME SHOW宣傳WONDER SWAN的時候重點宣傳其卓越的映像功能，他們表示WONDER SWAN在硬件上備有很多比別人優勝的顯示功能，包括大量物體在熒幕上飛過也不會出現窒機或鬼影，又有硬件式的水波紋、SPIRIT等效果，而最令人感到驚訝的，是它竟然能以硬體形式播放黑白影片，而且效果頗為理想。在GAME SHOW時，他們就把一段BANDAI玩具廣告和一段《高達》OP錄在遊戲盒帶裏以WONDER SWAN播映。

當然，有這樣的功能也未必有用，因為影片的容量極大，一盒WONDER SWAN盒帶相信也放不了多少片段，不過如果《機械人大戰》有段影片OP的話，玩起來也相當過癮，而且沒有畫面的動畫檔案等如語音檔案，無形中WONDER SWAN便多了語音功能。

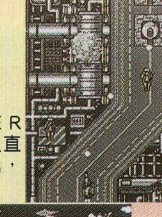
「WONDER SWAN」遊戲名單（所有遊戲名稱均為暫稱）

遊戲名	發售日	生產商
東京魔人學園符咒錄	未定	ASMIK
信長之野望	99年春	KOEI
三國志	99年春	KOEI
菊地秀行的CARD BATTLE	99年春	光文社
FLASH～泡妞鐵人～	99年春	光文社
去釣魚吧！	未定	COCONUT JAPAN
GUN PEY	未定	COTO
登龍門	99年春	SAMMY
RADER GAME	99年春	SAMMY
NICE SHOT	99年春	SAMMY
上海	99年春	SUNSOFT
PUZZLE BOBBLE	99年春	SUNSOFT
太空侵略者	未定	SUNSOFT
忍者查查丸	99年春	JALCON
電車GO！	99年春	TAITO
SIDE POCKET	未定	DATA EAST
鬥魂列傳	99年春	TOMY
FAMISTA	99年春	NAMCO
養子問答MY ANGEL	99年春	NAMCO
古洛羅亞	99年春	NAMCO
鐵拳	99年春	NAMCO
啫哩方塊通	未定	BANDAI
VIGHT BLADE	99年春	BANDAI
DIGITAL MONSTER	99年春	BANDAI
新世紀EVANGELION／使徒哥治	99年春	BANDAI
CAOSGEAR	99年春	BANDAI
CRUZE LAST STAND	未定	BANDAI
SD高達	未定	BANDAI
POCKET FIGHTER	未定	BANDAI／計劃監修：CAPCOM
陸行鳥之不可思議迷宮	99年春	BANDAI／製作協力：SQUARE
超級機械人大戰	未定	BANPRESTO
CLOCK TOWER	未定	HUMAN
邏輯方塊	未定	HUMAN
摔角	未定	HUMAN
名稱未定	未定	MASIYA
名稱未定	未定	MASIYA

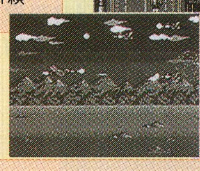
■WONDER SWAN的播片功能水準頗高



■在BANDAI構想中WONDER SWAN的通信構想圖，不過會有多少人用手提電話來玩通信對戰遊戲呢？



■WONDER SWAN既可以直玩又可以橫玩，設計新穎。



■在東京GAME SHOW會場中，BANDAI以一樣版軟件來展示WONDER SWAN各項特效功能。

巴閉 POINT 3 流動通信搶 PLAM SIZE PC 市場

BANDAI也看準了流動數碼通信的潛力，所以準備為WONDER SWAN推出一系列流動通信設備，包括以接駁PHS或手提電話的配件用來上網收EMAIL、兩架WONDER SWAN作無限距離通信對戰、甚至玩對SERVER用的網上遊戲，此外又會有傳呼機配件令WONDER SWAN變成傳呼機和接收數碼文字廣播的配件，令WONDER SWAN除了遊玩之外也能用在工作上。當然，這些產品售價多少、收費如何和香港是否用得着才是香港用家最關心的問題。

弱點 CHECK！操縱不利格鬥遊戲

試過WONDER SWAN的朋友都對WONDER SWAN所採用的軟膠方向掣不太滿意，由於手感不太好，玩起格鬥遊戲來便會難以輸入正確指令。而如果是垂直機身來玩，由於把原本的方向掣當作一般按鈕來使用，所以便會出現按鈕太接近的問題。希望BANDAI在推出之前作出改善吧。

注目 GAME 動畫名人隨時出動

BANDAI的最強項目，自然是坐擁多個受歡迎的動畫人物版權，單是高達、一眾超級機械人、EVA和子公司BANPRESTO所擁有的陸行鳥，便足以吸引一大群捧場客。加上連NAMCO、TAITO、KOEI都肯推出遊戲支援，軟件前景絕對樂觀。

「WONDER SWAN」規格表

項目	規格
生產商	BANDAI
CPU	16bit（作動時鐘3.072 MHz；內藏EEPROM）
熒幕	2.49吋8灰階FSTN反射型LCD；224點×144點
音源	數碼音源4聲軌立體聲（本體喇叭為單聲道）
其他機能	預定可與手提電話及電腦連接、通信對戰、可裝配各款索帶
尺寸	121mm（W）×74.3mm（H）×17.5mm（D）（使用鹼性電池時） 121mm（W）×73.3mm（H）×24.3mm（D）（使用專用充電池時）
重量	約110g（本體）
電源	一粒AA鹼性電池／專用充電池
連續使用時間	約30小時（使用鹼性電池）
機身顏色	珍珠白、金屬銀、金屬藍、透明紅、透明黑、透明藍、透明綠
發售日	1999年3月預定
售價	4800日圓（預定）
軟件規格	
格式	盒帶方式
容量	ROM最大128Mbit RAM最大128Mbit，EEPROM
售價	3000～4000日圓預定



將門之後聲威壯

PocketStation



繼Dreamcast的VMS系統之後，SCE也為PlayStation推出相配合的PDA遊戲機PocketStation。這部機以有型有款的外表，配合PlayStation的皇牌遊戲，加上強勁的宣傳，頗為吸引日本遊戲界的注意。

巴閉 POINT 1
機身小小 CPU 超強

說起來真的不到你不信，原來這部PocketStation是現時CPU最強勁的手提遊戲機。當其他手提機如NG POCKET和WONDER SWAN才進化到16bit的時候，這部蛋仔竟然用上32bit CPU，到底廠方打算怎樣利用這利害傢伙呢？

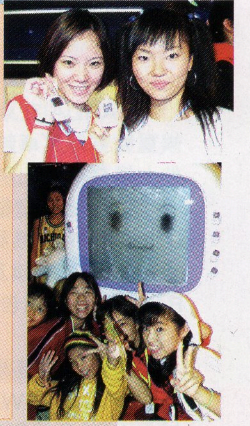
巴閉 POINT 2
配合 PlayStation 玩法多

配合PlayStation遊戲是PocketStation的最大用途，PocketStation本身是PlayStation記憶卡，容量與一般記憶卡相同，但除此之外，有些PlayStation遊戲中還備有一些可以下載到PocketStation上玩的小遊戲，而玩這些小遊戲的成績是可以傳回PlayStation遊戲中產生很多特別效果，例如得到特殊寶物、育成角色令該角色的能力提升、以迷你遊戲來賺取在PlayStation遊戲世界中使用的金錢。

已在已有32隻遊戲公布了可配合PocketStation來玩，包括很多大作例如《FF VIII》、《LAGNACURE LEGEND》等，而據我們所知，還有一些大作也是可以配合PocketStation來玩的而未可以正式公布的，例如那隻移植自超任的RPG大作和某個著名賽車遊戲的第4集。牌面較Dreamcast的VMS強勁多倍。

「PocketStation」規格表

生產商	Sony Computer Entertainment Inc.
CPU	ARM7T（32bit，RISC晶片）
記憶	SRAM 2K Byte（16K bit）
	Flash RAM 128K Byte（記憶卡兼用，不用電池）
熒幕	黑白液晶顯示；32點×32點
音效	10bit PCM
按鈕	5個控制按鈕，1個RESET按鈕
紅外線通訊	雙向數位（IrDA）無線遙控
其他功能	日曆時鐘、個人ID（識別號碼）
LED	1個（光通信時：紅色）
電池	1粒鋰電（CR 2032）
尺寸	42mm（W）×64mm（H）×13.5mm（D）
重量	30g
機身顏色	白色、黑色、水晶、透明藍、透明綠、透明橙
附件	特製索帶
發售日	12月23日（日本）
售價	3000日圓



■SCE在東京GAME SHOW時請來一群小女孩來宣傳PocketStation，是頗為成功的宣傳策略。

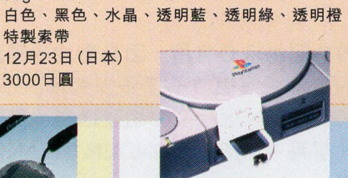
■PocketStation與PlayStation結合的方法也頗為別出心裁。

巴閉 POINT 3
紅外線通信趕潮流

一向產品走在潮流尖端的SONY旗下的SCE，所推出的PocketStation自然少不了紅外線通信這必須品了。據知這紅外線通信設備不可以交換遊戲進度和作通信對戰之外，還可以用來與電腦通信，但實際的詳情就未有公佈。

巴閉 POINT 4
寵物陪你去處跑

即使沒有遊戲將在PocketStation之內，PocketStation本身也是一隻電子寵物，而且會隨著不同的季節變化和特別的日子，顯示一些特別的東西。這種設計相信可以吸引不少小學生和女孩子。



■PocketStation設計頗為精緻。



■這樣小巧的PocketStation具有那個程度的功能，這也是SONY技術力的表現。

■《少年街霸3》和《FF VIII》加入了PocketStation的功能，令這些PlayStation遊戲具有獨特的價值，因為即使移植到別的機種也可能會失去這種新玩法的趣味。

巴閉 POINT 5
遊戲中學習

SCE也很懂得家長買玩具給子女的心理，而且吸收了TAMAGOCHI被家長投訴的教訓，明白如果只有玩樂的話對銷路會造成障礙，所以準備推出一系列教學或是輔助工作的軟件，最先推出便有一隻名叫《POCKET單．POCKET塾》的英語單詞學習軟件。

弱點 CHECK！
一機一 GAME 是否夠？

直到今時今日，TAMAGOCHI的熱潮可以說是完全完結了，而數碼暴龍的熱潮也明顯沒有TAMAGOCHI當時利害，加上現在有不少仿做品推出，蛋型機的市場價值還可以發展到哪個地步多少令人憂慮。幸而PocketStation有龐大的著名軟件配合，而現時SCE的宣傳和市場策略也不俗，所以相信還有可為。

不過，以這樣小型的遊戲機，所能玩到的都是些簡單的遊戲，加上不能隨時換遊戲，雖然廠方表示只要容量許可，一部PocketStation可以儲存多隻遊戲，但能否滿足現時的用家需求，實在需要軟件商在軟件設計上多花心思。

PocketStation遊戲名單

遊戲名稱	發售日
MONSTER COMPLETE WORLD	99年2月
前進吧！海盜	99年12月
LUNATIC DAWN III	98年12月
PHYCHIC之狼II（暫名）	未定
主題水族館	98年12月
KARORINKO	99年春
少年街霸3	98年12月
PURUMUI PURUMUI	99年2月
漢堡飽時代2	99年1月
MONSTER RACE	98年12月
SEA BASS	今冬
BATTLE昆蟲傳	今冬
FINAL FANTASY VIII	今冬
I.Q. FINAL	98年12月
CAPA（暫稱）	99年春
到處也一起（暫稱）	99年春
古惑狼3	98年12月17日
POCKET單．POCKET塾（暫稱）	未定
POCKET DUNGEON	98年12月23日
POCKET MUUMUU	98年12月23日
LAGNACURE LEGEND	今冬
FISH HUNTER	99年1月
店主大人	99年2月
怪物農場2	今冬
KYORO妹妹PRINT CLUB大作戰	99年2月
HELLO KITTY白色禮物	98年12月
BUS BID！（暫名）	99年3月
火炎摔角（暫名）	99年3月
太陽的神諭	99年春
MR. PROSPECTOR	99年2月
WORLD NEVERLAND 2	99年2月

PocketStation 注目 GAME

POCKET MUUMUU



製造商：Sony Computer Entertainment Inc.　發售日：12月23日
價格：未定　　記憶：未定
ETC/MEM/DUAL STOCK/對應PocketStation

記得那班在《JUMPING FLASH》遊戲中出現的、長了五隻波波手、頭頂長了棵椰子樹的傢伙嗎？他們就是MUUMUU星人。經過兩集《JUMPING FLASH》被火箭兔炮轟之後，不幸的MUUMUU星人終於成為主角。讓我們來為這群趣怪傢伙打氣吧！

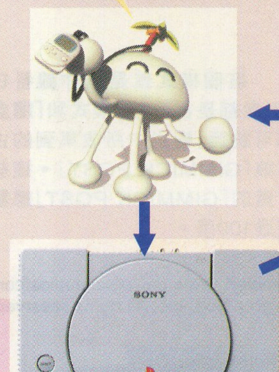
MUUMUU要建遊樂場

《POCKET MUUMUU》是一個配合PocketStation一同玩的遊戲，最初你可以從遊戲光碟上下載一個迷你遊戲到PocketStation，而你玩迷你遊戲所得出的分數放回PlayStation遊戲就可以在MUUMUU星兑換為MUUMUU金幣，你可以拿這些錢到MUUMUU星的道具屋購買新的迷你遊戲下載到PocketStation。不過遊戲的最終目的就是興建一個MUUMUU遊樂場，所以你也可以拿錢去購買一些遊樂設施。

當然，這個遊樂場可以任由你隨便參觀遊玩當中設施，而且遊樂場的風景會隨着時間而變化。要興建一個似模似樣的遊樂場，就要多多玩PocketStation的迷你遊戲了。

怎樣享受 POCKET MUUMUU？

到MUUMUU商店購買迷你遊戲吧！

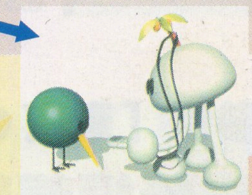


記得拿所得的分數兑換MUUMUU金幣啊。

迷你遊戲

購買遊樂設施

我要買遊樂設施興建遊樂場！



購買道具

讓時間經過

你知道嗎？會有很多有趣趣的突發事件發生的啊！

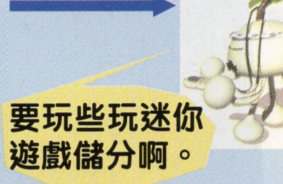
傳送實際時間資料到PlayStation

下載遊戲

紀錄遊戲進度



把所得到的分數傳回PlayStation遊戲中



要玩些玩迷你遊戲儲分啊。

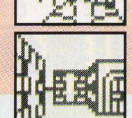
POCKET DUNGEON



製造商：Sony Computer Entertainment Inc.發售日：12月23日
價格：2800日圓　　記憶：未定
3D RPG/MEM/對應PocketStation／通信對戰

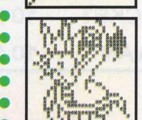
誰説32×32點的畫面不能出RPG遊戲，SCE就要證明給你知道這樣的解像度也可製作RPG。《POCKET DUNGEON》就是在PocketStation上玩的RPG遊戲。





點燈勇者的序章

在邊境的市鎮有一個地下迷宮，裏面封住了兩隻曾為禍人間的巨人，兩個巨人是靠放置在迷宮中的「神聖之炎」來壓制住的。不過，如果要維持這神聖之炎永遠燃燒，就得每月百年添燈油一次。現在，500年的期限快到，封印之力減弱令地下迷宮聚集了很多魔物，如果這樣下去，巨人就會甦醒過來再次為禍世界。你就是準備進入地下迷宮添燈油的勇者。努力吧……



簡單的遊戲系統

這個遊戲是以3D主觀視點來進行，戰鬥就以「ACTION BAR BATTLE」形式進行，即是看着在熒幕下面不停伸縮的ACTION BAR伸到最長時攻擊，如果時間配合得好，就可以打出CRITICAL HIT，不過一下不留神，就有可能令攻擊力和防御力降到很低。

在遊戲中你還可以將遇到怪物捉住，放回PlayStation遊戲中就可以欣賞到你所捕捉到的彩色3D怪物。

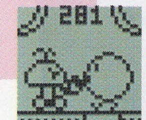
POCKET MUUMUU 迷你遊戲小巡禮

《POCKET MUUMUU》裏包含了超過100個迷你遊戲，你可有本事全都買下來？現在就讓你看看其中三個小遊戲吧。

賽車！　釣魚！



MUUMUU格鬥？





■你也想興建一個這樣的遊樂場嗎？



到處都是古惑狼



製造商：Sony Computer Entertainment Inc. 發售日：12月17日
價格：4800日圓 記憶：未定
ETC/MEM/DUAL STOCK/對應PocketStation

PocketStation遊戲的特點之一是可配合一般PlayStation遊戲，不是所有遊戲都是特地為PocketStation而設計的，不過如果在一個PlayStation上加入了PocketStation的成份，遊戲便會變得更有趣，《古惑狼3》就是這類遊戲。

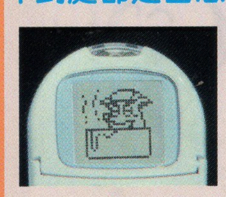
藏在 PlayStation 遊戲中的小遊戲

在PlayStation《古惑狼3》遊戲中，就藏有一個PocketStation遊戲《到處都是古惑狼》，這個遊戲就是讓你的PocketStation變成古惑狼的房間，裏面你可以看到古惑狼一些鮮為人知的生活百態，令你發笑。

三大模式介紹

《到處都是古惑狼》現時設計了三種模式，據SCE表示以後還有可能加入別的模式，令遊戲變得更豐富。

「到處都是古惑狼」模式

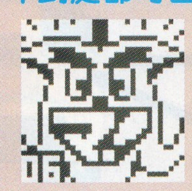


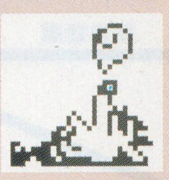
這是遊戲的主模式，在這個模式裏，PocketStation變成了古惑狼的房間，藉着PocketStation內置的時鐘功能，古惑狼在不同的時間會有不同的事情做，做這些事情時古惑狼可能會做出很得意的動作，你甚至可以把這些趣怪的「GIMMICK POST」拍下來留念……

「隨處都可跳舞」模式

這其實是一個迷你遊戲，古惑狼無論去到哪裏都是在跳舞的，你在這個模式中就可以控制古惑狼去跳舞。如果你能配合古惑狼的主題曲的節拍及時按掣，古惑狼就會跳出優美的舞姿，甚至會即慶擺出一個「GIMMICK POST」。

「到處都可看相簿」模式





這個模式就是讓你觀看在「到處都是古惑狼」模式和「隨處都可跳舞」模式中所收集到的古惑狼「GIMMICK POST」。這些珍貴的「GIMMICK POST」總數超過100張。

參觀「東京 GAME SHOW」後

最受編輯歡迎盒帶式手提機選舉

今次「東京GAMNE SHOW」，《遊戲誌》和《遊樂誌》有多位編輯都到過現場親身體會這些手提機，米奇就請你他們來一次投票，看看哪一部是最受他們歡迎的手提遊戲機。

由於今次推出的大部分遊戲機都是盒帶式遊戲機，蛋型遊戲機就只得一部，而我們認為盒帶式遊戲機與蛋型遊戲機之間有很多不同的地方，所以今次選舉只針對盒帶式遊戲機。每位編輯可給予每架遊戲機最多3分，最少1分，共有5位編輯參與評分，所以最高積分為15分。

最型仔遊戲機

1	GAME BOY COLOR	13分
2	NEOGEO POCKET	12分
3	WONDER SWAN	5分

遊戲最吸引機種

1	GAME BOY COLOR	14分
2	WONDER SWAN	11分
3	NEOGEO POCKET	5分

畫面最迷人遊戲機

1	GAME BOY COLOR	15分
2	NEOGEO POCKET	8分
3	WONDER SWAN	7分

售價最吸引遊戲機

1	GAME BOY COLOR	10分
1	NEOGEO POCKET	10分
1	WONDER SWAN	10分

操作最順暢遊戲機

1	GAME BOY COLOR	13分
2	NEOGEO POCKET	12分
3	WONDER SWAN	5分



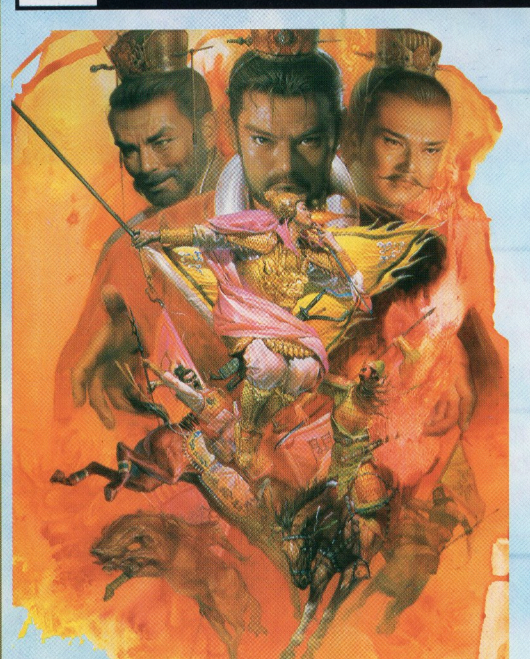
手提遊戲機心水之選 GAME BOY COLOR！



新GAME介紹

發售日：未定　價格：未定　容量：GD - ROM
發行商：GAME ARTS　記憶：未定　SLG/ MEM

By: 小寶寶



劉備

三國志中流着皇族血統的人，是西漢中山靖王之後。曾組織義軍聲討黃巾賊，更從此認識了關羽和張飛兩位忠義之士，然後結為異性兄弟，在諸葛軍師的幫助之下，繼曹丕自稱帝位後便建立起蜀漢，是為蜀漢昭烈帝。



曹操

在黃巾之亂時他身為騎都尉，在參與討黃巾時嶄露頭角，為人所認識，更被批為「亂世之奸雄，治世之能臣」。於董卓死後他繼續馳騁於沙場，統一北方，為魏王朝打下了基礎，在曹丕稱帝後被追封為魏武帝。

鄭問之三國誌

チェンウェンのさんごくし

新一代的機種・新一代的三國誌

在Dreamcast將要發售的這個時刻，大家都會想着會有甚麼甚麼新一代的3D立體遊戲隨之而開發，但這邊廂，卻有另一隻以完全2D形式的模擬遊戲開始叫人留意 - 這個就是GAME ARTS的新作 - 鄭問之三國誌。

這遊戲的最大特色，就在人物設計方面，而擔當人設的就是著名的台灣漫畫家鄭問先生。在遊戲中總共有大約四百個角色，其中約二百個較重要的角色的畫像都是由鄭問所親手繪畫，其他的則由他的弟子所畫，再經鄭問監修。

在Dreamcast中，一向以強大的立體性能居之，而在今作中又可以如何表現出卓越的平面功能？這個留給各位讀者親自從資料圖片中「看」出來吧！

呂布

驍勇善戰，其英勇無人可及，人云之為「人中呂布、馬中赤兔」。但可惜為人反覆，先後背叛其主，計有其義父丁原及董卓均被他先後殺掉。最後遭手下所出賣而被擒，最終更被當眾處死。

關羽

字雲長。武藝超群，於白馬郡曾一刀取下袁紹大將文醜的人頭。在赤壁之戰中他義釋曹操，其義氣凜然、赤膽忠肝為後人所敬仰。於其後駐守荊州，後來遭呂蒙之計被吳軍俘虜及斬首。





諸葛亮

天才軍師，常自比於管仲、樂毅。原本隱居於南陽，人稱「臥龍」，後來受劉備三顧之禮而出山。料事如神，曾多次智退敵軍，其中以空城計及「死諸葛嚇走活司馬」為人津津樂道。

孫權

傳說他赤髯綠眼，天生充滿君主魅力。在江東孫性地位甚高，他的亡父孫堅及亡兄孫策均被當地住民所擁戴，所以他亦為民所景仰。在曹丕即帝位不久，他便被擁為帝，建立起東吳，是為吳大帝。

震撼性
獨家消息！！

《鄭問之三國誌》將會是 Dreamcast上的首隻中文遊戲？

根據可靠消息透露，《鄭問之三國誌》計劃在日文版推出後不久，將會推出中文版！

雖然這不是正式的公布，不過如果屬實的話，這個可能就是在Dreamcast的第一個中文作品，而在翻譯方面，究竟會是由日本GAME ARTS自己負責，還是會交給另一家廠商進行呢？如果是這樣的話，又會不會交由台灣廠商負責呢？

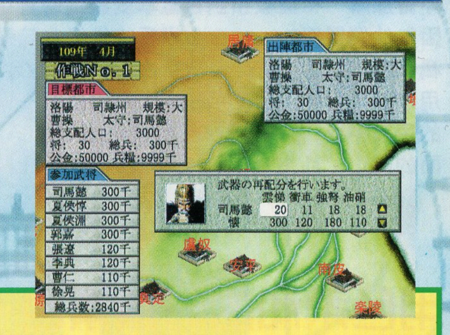
詳情將於今期的Game Plus中詳細報導，敬請密切留意！



簡介・鄭問

鄭問，原名鄭進文，1958年12月27日出生於台灣。自他從「復興商工」中畢業後，26歲的他便以他的處女作「戰士黑豹」進軍漫畫界。他在日本較有名的作品有「東周英雄傳」，他然後獲得日本漫畫家協會優秀賞和台灣金鼎等多個獎項，受到世界的注目。





GAME ARTS 廣報部海發建子訪問

採訪：畑山哲哉

Q：請問這遊戲是從哪個時候開始開發的呢？說起來，這遊戲原本是預定在SS上推出的，對嗎？

A：的確是這樣，不過我們很希望可以將鄭問先生的原作插圖忠實顯示出來，那樣的話以SS的性能來說將原作插圖顯示出來着實有點困難。而聽說DC的描畫機能很優越，所以就決定在DC上推出。

Q：那樣說，你們是在去年左右決定換到DC上的，對嗎？

A：這個嘛……這方面隨便你去想像吧(笑)。

Q：那，這遊戲有何特徵呢？

A：首先，今次的遊戲畫面正如你們所看到一樣，畫面全都是鄭問先生的美麗插圖。系統方面具體的內容以後會陸續公布。角色方面雖然是取自《三國演義》，不過故事就以正史來構成。

Q：啊，那對三國志擁躉來說頗為新鮮哩。

A：由於以前曾推出過很多不同的以三國志為名的遊戲，所以我們希望推出不一樣的東西，讓人有不是傳統遊戲的感覺。希望遊戲玩起來有趣，畫面美麗。我們目標的玩家年齡層會比較年長，希望那些有能力感受到這些畫畢竟是較美麗的人來玩，所以在年齡上會提高一點。

Q：鄭問先生的世界會在遊戲中怎樣反映出來呢？

A：其實，鄭問先生好像也很喜歡三國志的啊，而且，他好像對三國志有他獨特的想法，例如為甚麼呂布總是歹角，雖然至今以來在漫畫中都不常畫到，但在他的世界中呂布畫得相當有型的啊(參考圖畫)。雖然無論哪張畫都是相當高格調的作品也是特徵所在，不過他那樣將對三國志的深思熟慮在角色設定中反映出來也是很好的。看看圖畫你也會明白，曹操和劉備的形象跟以往的作品有着完全相反的感覺啊。

Q：(海發小姐把畫遞過來)啊，的確是這樣哩，這邊的一個絕對有姦雄的感覺，我還以為是曹操，這個是劉備嗎？

A：的確，兩人的形象跟過往的作品很不相同。其實，日本某本遊戲雜誌也搞錯了啊(笑)，幸好在發售前修正了。

Q：我們關心的發售日會在何時呢？

A：明年春季，呀，不過這個也是「目標」(笑)，官方的發售日是未定的啊。

Q：最後，請你對香港的用家說句話。

A：我們會努力盡快推出的，而且是GAME ARTS的DC第一彈，敬請大家期待。這個遊戲是完全2D的啊，沒有3D也不會使用多邊形。這樣的東西在現已發表的DC作品中說不定的是絕無僅有的哩。無論如何希望大家能好好享受系統和故事，請大家密切期待。

製造商：GAME ARTS　發售日：未定　售價：未定
容量：未定　記憶：未定
RPG

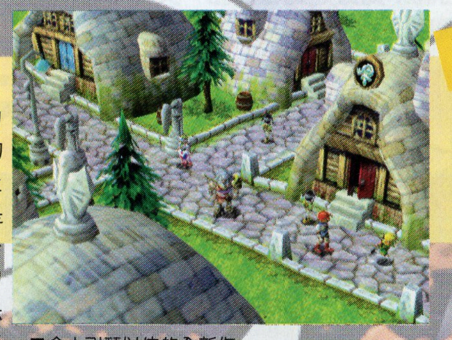
TEXT：零式迪爾

GRANDIA II
衝擊的新世代3D RPG

SEGA系遊戲機罕有的忠實遊戲廠商——GAME ARTS，除正式宣報加入Dreamcast外，同時亦公佈兩隻大作遊戲，其一更是SATURN FANS熟悉的RPG續篇—《GRANDIA II》。雖然上集的銷量和反應達不到預期的成績，但遊戲的水準和製作人對遊戲的執念卻得到肯定。這一次《GRANDIA II》又會帶給我們什麼驚喜和衝擊呢？

新的遊戲出發點

《GRANDIA》的遊戲氣氛十分強調是「冒險活劇」的感覺，今集在這各方面作出了刻意的轉變，除主角們的年齡會設定為18至20歲的「青年」外，故事的設定和質量亦會加厚，希望吸引到喜歡享受劇情的青年玩家，這是因為他們覺得Dreamcast用戶的年紀會較長，而從上一輯《GRANDIA》的問卷調查中他們發現《GRANDIA》的用家較預期中年長，加上前作已推出好一段日子，過去的用家都已長大了。總括而言《GRANDIA II》不單是畫面的美化，而是整個《GRANDIA》的進化成長。


■令人引頸以待的全新作

前作



■上集《GRANDIA》的氣氛較偏向於低年齡層

利用業界最強機能展示的遊戲畫面

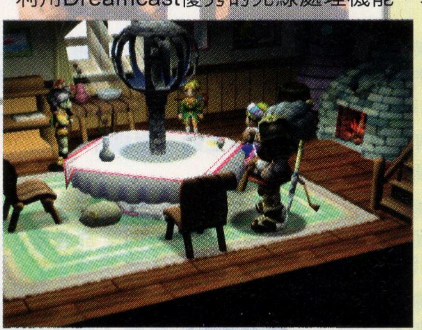
用色柔和的村鎮景色

和上集的畫面相比，今集的氣氛明顯較為柔和舒服，並且仍保留可隨時作360度視點轉移的特色，注目的是人物也一併使用多邊形去表達，想像若是在一些市集處人流人往的地方，其演算負荷實在厲害非常，以現在遊戲機的性能，相信暫時除Dreamcast外不作他想。

■村鎮表現十分真實自然

室內的細緻演出

利用Dreamcast優秀的光線處理機能，以不同的角度去觀察室內的環境也有不同的感覺，物件對光源的折射也充分的表現了出來。再配合那細緻的傢具及裝飾物，整個遊戲畫面精緻得像一件情景模型似的，不禁對製作人的「職人藝」作萬二分敬意。（只是有點擔心發售的日子…）


■畫面的光暗對比異常出色

前作



■畫面色彩充滿畫本味道


■地毯表達的質感實在一絕

前作


■上集在室內觸動小物件時會有反應，感覺十分新鮮有趣。

■冰系魔法
女主使出冰系魔法的連環畫面，巨大冰柱從地下衝上攻擊敵人，十分可觀。

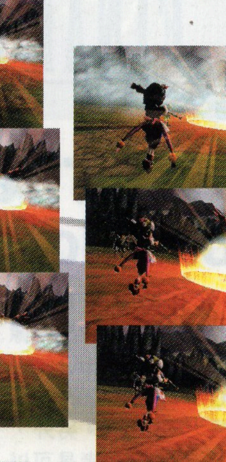
POWER UP的戰鬥場面

戰鬥系統預定繼承上集，魔法演出時間會縮短令遊戲節奏較為爽快。畫面變為完全多邊型表現，場地籍此變得異常華麗廣闊，取鏡亦更為靈活多變，光源處理加上透明色的運用，令效果表現得極為壯觀，另外碰上敵人後進入戰鬥的安排也會與上集一樣。



■通常攻擊
斧型的一發攻擊竟有如此的表達，武器系統相信和上集一樣，熟稔度的培養會訓練出多種必殺技的可能。





■火系魔法
向敵人喚出火罩的攻擊，光源的處理悅目非常。

GAME ARTS廣報部
海發建子訪問
採訪：畑山哲哉

Q：《GRANDIA 2》的開發是從哪個時候開始的？

A：真正開始製作是從今年1月開始。因為《GRANDIA》的工作結束了。更正確一點的說，應該是在《GRANDIA》MASTER碟完成的11月中旬時，正當要考慮接下來製作甚麼的時候，剛巧聽到DC的消息，於是便決定不如在DC上推出《2》吧。

Q：稱得上是續編，那《2》承繼了前作哪些地方呢？

A：這是個很難答的問題呢。由於前作的故事經已結束，所以故事內容是全新的，不過像戰鬥系統、人物設計的氣氛就打算繼承前作。除此之外就是市鎮的氣氛了。即是說市鎮充滿生活感、街上的角色各具風格、又可跟他們逐一交談這種感覺。為了讓人知道這是《2》，我們希望保留一些令人玩起就知道「呀，這的確是《GRANDIA》啊」的東西。

Q：這些繼承下來的東西是否也包括在用家間受好評的東西呢？

A：是的。我們參考過問卷明信片的內容，受到好評的地方我們會做得更好的承繼下去，做得不好的地方就會加以改善。用家寄來的問卷明信片我們都有看過，尤其是開發更是非常關心，他們每一張都細仔閱讀啊。雖然《GRANDIA》在發售前派發過體驗版，不過那是為久候的用家提供一些優惠的意思，也包含因為製作很花時間，而希望先聽一下用家的意見的意思。事實上，在體驗版派發之後，有些內容也是因應用家對體驗版的反應而作出修改的。

Q：那真的很利害啊……順便問一句，今次畫面上登場的角色，日後會被採用嗎？

A：不，因為那只不過是樣辦而已，我想不會採用那個。

Q：讓我們換個話題。《2》有哪些地方予人這是DC遊戲的感覺？例如有沒有通信機能？

A：說到通信，我們的宮路開發部長的想法是希望在一面玩《2》的時候，一面可以存取網絡上的傳言板。玩《2》的數十萬人可在一面玩的時候一面有所聯繫。例如問「我來到這裏但不知怎麼辦」，就會有人答「你可以這樣言樣」之類的互相交流，可以一面玩一面跟其他的玩者聯繫。《GRANDIA》本來是隻一個人玩的遊戲，在那之上加通信機能的話，就會變成那個模樣。

Q：原來如此。

A：雖然在前作的時候，網上也有關於《GRANDIA》的揭示板，有些讀者會報告「我在這裏發現這樣的東西啊」這類的交流，不過要那樣做的話首先要有PC，要先連線，然後才可以開始遊戲。在DC上的話就可以玩遊戲的時候就可以同時進行。

Q：可以在DC那樣做的嗎？

A：不，我們軟件公司就是要令它可以那樣做而不得不作出各種各樣的構想……總而這之，全部都仍在計劃階段，甚至可以說只在構想而已。

Q：在開發部方面，接觸過DC這硬件之後有些甚麼反應？

A：他們說畫面和音效的優美、存取的速度都是現在無可比擬的。而且在GD- ROM上容量也增加了，在各方面的限制都減少了。例如到目前為止，常會出現「想同時做這個和哪個但最後要放棄其中一個」，又或是「希望在遊戲中加入這種要素但是加不進去」的情況，但現在開發部就有種接近想做這個就可以做到的感覺。例如說到今次公開了的畫面，尤其是在光的表現、半透明等光源處理方面，着實有做到想做的效果的感覺。

Q：據説DC是部開發容易的硬件，在這方面你們有何意見？

A：那方面在還未適應之前還不可以説甚麼，我想以後開發部還會有「原來可以這樣做的啊！」的發現，不過，我們公司是很斤斤計較的，所以老實說，無論有多麼利害的器材，我想他們還是不會滿足的(笑)，除非來了一部可以將腦裏的概念原原本本的變成遊戲畫面的機器吧(笑)。

Q：在前作的時候，我曾在ESP方面聽過「從來沒有能這樣充份發揮SS性能的軟件！」這樣充滿自信的發言，而發售後也有相當的評價。今次在DC上推出《2》是否也訂下了這樣的目標？

A：這個當然了。

Q：那發售日定在哪個時候呢……？(笑)

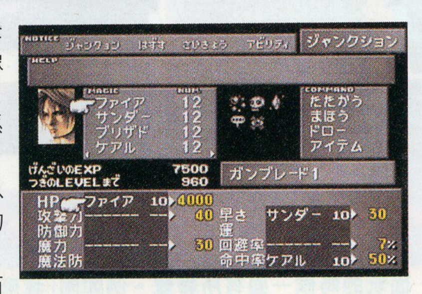
A：大致上，目標是定在明年年尾的，雖然官方上發售日是未定的……呀，因為這只是個「目標」而已(笑)。

TEXT：古拉拉_B



PART A 新系統

JUNCTION系統



在《FF》系列中初登場的系統，它的效果就像上集的「MATERIA」般，和「G.F.」有密切的關係(詳見下面解說)。另外，這個系統中，玩者是可以將各種的魔法附在角色的不同能力之上(攻擊力、防禦力、體力等等)，而令到角色的能力得以平衡、調整或強化，可以説「G.F.」是有點像《FF VI》中的魔石系統。JUNCTION系統的能力(ABILITY)共分為六種：

1）指令能力COMMAND ABILITY

影響戰鬥中的能選擇的指令。例如：「魔法」、「ドロー(DRAW)」、「G.F.」、「防禦(ぼうぎょ)」等等，在JUNCTION之後便會出現。

2）個人能力CHARACTER ABILITY

主要影響角色本身的能力，效果在戰鬥中出現，例如：「反擊(カウンター)」、「HP10增加」、「保護(かばう)」等等。

3）隊伍能力PARTY ABILITY

這個會影響到整隊的能力，和角色本身的實力(攻擊力等)無太大關係，而且未必要全隊也擁有才能用的，例如：「減低遇到敵人的機會」、「防止偷襲」等等。

4）選項能力MENU ABILITY

並非自動生效或者在戰鬥中才有效的能力，而可能是一些便利冒險的能力，例如「道具合成」等等。

5）GUARDIAN FORCE ABILITY

只限於「G.F」有效的能力，但未必是在「G.F.」升級之後便會增加的，例如「G.F.的HP增加」、「G.F.的攻擊力增加」等等。

6）JUNCTION ABILITY

有「攻擊JUNCTION」、「防禦JUNCTION」等等，取得這個能力之後便可以將魔法附在角色對應的能力之上。

予測

這「JUNCTION」系統是繼職業、ABILITY(第五集)、裝飾物(第六集)和MATERIA(第七集)系統之後，另一個「角色特性／職業」的區分。不知道它的「能力」和「熟練度」有沒有關係呢？(魔石和職業都有AP計，但只是和等級有關，與威力無關)。如果有，會否是PDA對應的其中一樣項目呢？同時，玩者可否將這些能力與其他玩者交換呢？(好像儲卡般)相信角色將不能裝備多於一種屬性的魔法(JUNCTION方面)，或者不能和武器／防具屬性反相，否則就很容易造出一個無敵的角色了(但是，還會有「帶屬性武器／防具」嗎？)

實際使用方法



1) 將「G.F.」裝備在角色身上(JUNCTION)
2) 在戰鬥中取得經驗值ABILITY POINT(AP)
3) 儲了一定數目的AP後G.F. 便會升級，同時會新增一些能力(ABILITY)
4) 這時玩者便可以選擇用哪一種的能力來強化角色

屬性變化

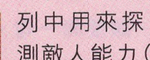
當角色擁有「JUNCTION」系的能力時，就可以將帶屬性的魔法附在身上，而令到自己的屬性改變。例如某一區的敵人是有屬性時，就可以先利用ドロー(DRAW)將它所用屬性的魔法抽取，然後放在「防禦」一項上，來減低他們所帶來的傷害，同時亦可以將角色的攻擊屬性改變，針對敵人的弱點來剋制他們。

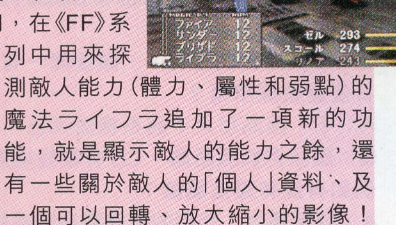
另外，「JUNCTION」所組合的魔法不單只是一個的，而可以是複數(包括種類和數量)。例如可以在攻擊力上JUNCTION 10個ファイア，然後在防禦力上JUNCTION　20個サンダー。有了這個「JUNCTION」系統，玩者便可以造出一個適合自己戰鬥方法的角色了。

予測

綜合了體驗版和以前得到的G.F.的資料，最後終於得出了這個嶄新的系統——G.F.在戰鬥中得到經驗值而成長，還追加了一項叫做「ABILITY」的能力，和角色本身的特殊能力息息相關。這個雖然看來和MATERIA很像，但是取得的條件可能不止一個，而且說不定可以將魔法／G.F.組合而造出新的能力。另外，令人關注的就是G.F.的成長，除了可以學到「ABILITY」之外，它本身會不會進化呢？G.F.的來源可不可以是平時遇到的怪物呢？或者是在商店購買呢？近來流行的育成怪物對戰，PDA對應的會不會包括在內呢？

魔法強化／變更





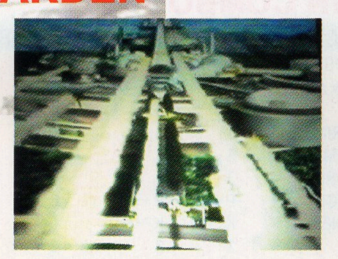


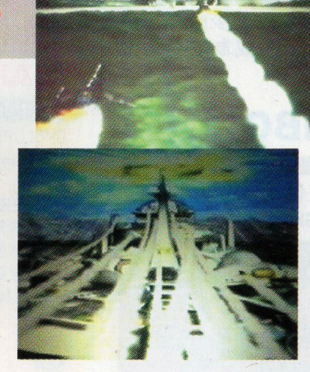
這說不定是一個玩者可以選擇的系統，但是從現時的資料所知，在《FF》系列中用來探測敵人能力(體力、屬性和弱點)的魔法ライフラ追加了一項新的功能，就是顯示敵人的能力之餘，還有一些關於敵人的「個人」資料、及一個可以回轉、放大縮小的影像！這會是一個怪物圖鑑嗎？

PART B 新片段

新的片段中完全解説了SQUALL和 SEIFER臉上傷痕的來源，亦將RINOA和SQUALL的關係進一步明朗化，還有一些新的交通工具出現了，及説明了BALAMB GARDEN中的確是有學生制服和舞會的(笑)。

火箭向着 BALAMB GARDEN





充滿速度感！全新的交通工具





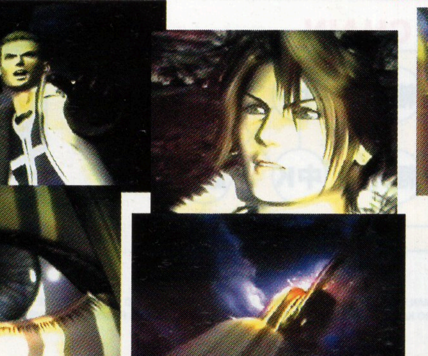
決戰前夕……

SEIFER 用的是「曲尺」，跟 SQUALL 用的不同



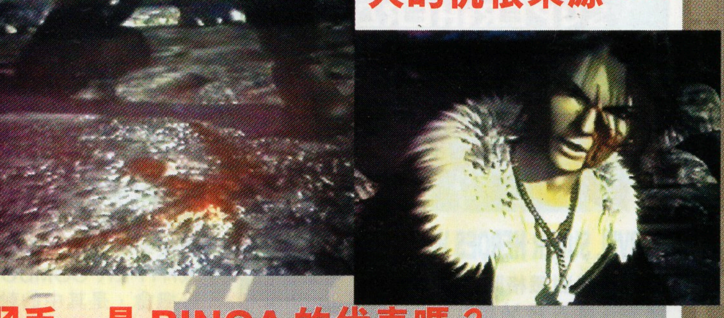


一閃！



地上的血……

臉上的傷痕，成了二人的仇恨來源……



羽毛，是 RINOA 的代表嗎？



冰冷的外表，難以捉摸的內心……

神秘的時間





時間到了，盛典開始

舞會上的二人











製造商：CAPCOM　　發售日：10月22日（發售中）
價格：5800日圓（單體SOFT）／7800日圓（4MB擴張RAM CARTRIDGE＋CD-ROM）容量：CD-ROM
FIG　4MB擴張RAM CARTRIDGE專用　2P　MEM

TEXT：KOTARO



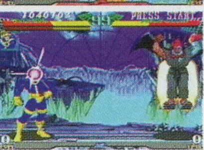
完全移植！VARIABLE HERO BATTLE第二彈

※以上仍屬開發中畫面

MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER

本月對戰格鬥話題作《MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER》，終於以完全移植的姿態在SEGASATURN上登場。遊戲基本除移植自業務用街機版之外，亦加入了不同的原創和隱藏要素，務求比原版表現更為出色！想知原創和隱藏要素是甚麼？請留意今期秘技工場喇！





■不知道中BOSS APOCALYPSE和最終BOSS MECHANICS豪鬼會不會以隱藏角色的姿態於遊戲中登場呢？

VARIABLE HERO BATTLE



繼承前作，《MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER》與通常對戰格鬥遊戲最不同的地方，就是並非採用回合制的對戰形式，而是在八名MARVEL、九名STREET FIGHTER和一名原創角色中選出兩人編成隊伍，以二對二的「TAG BATTLE」對戰形式進行，從隊伍相方那一個最先被全滅來決定勝負，假若限定時間內雙方仍未全滅，那麼則會以相方的總合體力作為勝敗條件。對戰中玩者可自由與同伴作出交接，而交接後休息的角色體力GAUGE紅色部份會漸漸回復，直至下一次交接為止。

新導入系統「EASY MODE」

《MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER》中的新系統「EASY MODE」，是針對一般格鬥遊戲的初學者和對指令輸入並不擅長的玩者而設計，令他們以簡單的方法也能同樣享受到使用必殺技和連續技攻擊的樂趣。其中連打輕攻擊能造出連續技，連打中或重攻擊就可以造出必殺技，而以中或重攻擊組合同按更可以使出各種必殺技和HYPER COMBO，是一個頗照顧入微的系統。



■利用「EASY MODE」即使是格鬥遊戲的初學者，抑或對指令輸入並不擅長的玩者，也能同樣享受到使用必殺技和連續技攻擊的樂趣

基本系統

ADVANCING GUARD

擺脫地上或空中連擊攻擊的封殺，一口氣將對手推開的系統。然而ADVANCING GUARD最大作用的地方，莫過於令一些防禦後不能反擊，而且收招空隙極少的必殺技或HYPER COMBO，一下子成為反擊的大好機會，是其中的軸心。

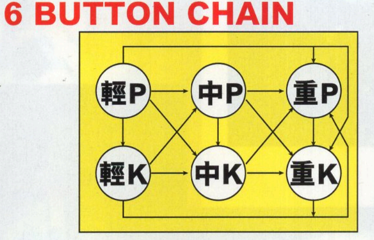
CHAIN COMBO

CAPCOM對戰格鬥遊戲中最重要的一環「CHAIN COMBO」，於《MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER》亦同樣存在，不過要數當中與以往的格鬥遊戲相異之處，不得不提可算是加入了多種特殊CHAIN的特性，令到眾人在CHAIN COMBO使用上取得更大的平衡同時，也要用者注意到各角色CHAIN COMBO的類型。

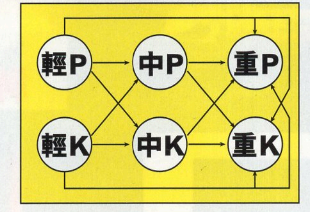


■除了以上五種CHAIN COMBO TYPE之外，亦有一些不幸的角色之通常技是並沒有CHAIN COMBO特性……

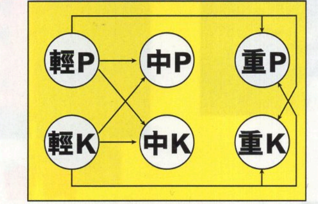
6 BUTTON CHAIN



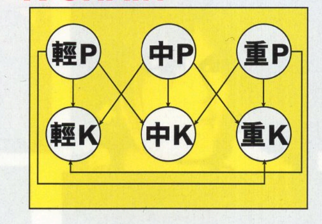
3 BUTTON CHAIN



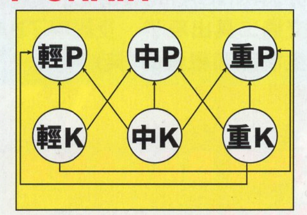
2 BUTTON CHAIN



P→K CHAIN



K→P CHAIN



CHAIN COMBO TYPE

CHARACTER	地上	空中	SUPER JUMP
CYCLOPS	6	3	6
CAPTAIN AMERICA	6	3	6
HULK	2	3	6
WOLVERINE	6	3	6
SPIDER MAN	6	3	6
OMEGA RED	3	3	6
SHUMA GORATH	P→K	P→K	6
BLACK HEART	K→P	K→P	6
憲磨呂	3	3	6
RYU	3	3	6
KEN	3	3	6
春麗 CHUN-LI	6	3	6
DHALSIM	×	3	6
ZANGIEF	×	×	3
VEGA	2	3	3
豪鬼 GOUKI	3	3	6
春日野 櫻 SAKURA	3	3	6
火引彈 DAN	×	×	6
SHADOW	3	3	6

AERIAL RAVE

「AERIAL RAVE」是以攻擊將對手打擊至半空，然後向飄浮於空中的對手發動連續攻擊，再叩擊至地面，換句話來說亦即是空中的CHAIN COMBO，所以也坊間被稱之為「AIR COMBO」。至於實踐「AERIAL RAVE」的方法其實很簡單，條件就是利用各角色特定的通常技或攻擊「AERIAL RAVE開始技」擊中對手，令其出現無防備的狀態向上吹飛，然後玩者只要拉向對手所吹飛的方向，角色便會立刻取消「AERIAL RAVE開始技」的硬直狀態，以SUPER JUMP的方式尾隨對手。而在空中近接對手的時候，玩者只要依照該角色的CHAIN COMBO法則順序輸入，便能造出各種「AERIAL RAVE」的效果。此外在「AERIAL RAVE」中，玩者亦可與地上同樣CANCEL CHAIN COMBO，連繫空中投技、必殺技或HYPER COMBO，成為更強大的連續技攻擊。





■先以「AERIAL RAVE開始技」擊中對手，然後輸入方向尾隨





■空中連續HIT！是完成AERIAL RAVE的証明，當然在使用重攻擊叩擊對手至地面時，還可以CANCEL空中投技、必殺技或HYPER COMBO，令連續技的攻擊力提高

■在SUPER JUMP狀態中近接對手時，便可以輸入該角色的CHAIN COMBO法則

VARIABLE ATTACK

「VARIABLE ATTACK」就是「TAG BATTLE」中同伴與同伴之間互相交接的系統。無疑「VARIABLE ATTACK」確實是一種有效的交接方式和攻擊方法，不過也要切記交接其中所造成的硬直狀態。還有，利用「VARIABLE ATTACK」控制同伴相方體力的回復程度，這點亦頗為重要，因此在使用上亦要小心。



■先發攻擊角色受傷，在危急之際與同伴作出交接



■同伴向對手作出突襲攻擊的同時，也能控制同伴的體力回復，以上兩者均是左右勝敗的重要戰略要素之一





■以VARIABLE ATTACK作為追打攻擊也是一個不錯攻擊手段

VARIABLE ASSIST

《MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER》中新追加的系統，控制同伴角色作出援護攻擊，而其中與同伴一起行動的特性，就相對成為使用連續技攻擊的最佳時機，反之假若兩者同時受襲，後果就不堪設想。



■「VARIABLE ASSIST」利用同伴角色的援護攻擊，同時向對手作出夾攻，成為簡易的連續技攻擊

特殊操作

DASH	→→ or PPP同按
SUPER JUMP	↓要素↑要素 or KKK同按
GUARD、空中GUARD	輸入對手攻擊之相反方向
投技、摑技	近敵時→+中P or 重P
追討	對手吹飛或DOWN中以攻擊作追打
DOWN回避	吹飛後着地前←↙↓+P or K
ADVANCING GUARD	對手攻擊防禦中PPP同按
CHAIN COMBO	將輕中重通常技攻擊連續順序輸入
受身(解拆投技)	對手投技和摑技成立瞬間↑以外+中或重攻擊
RECOVERY	氣絕暈眩時←→+P．K連打組合
簡易AERIAL RAVE	EASY MODE中輕P+輕K
VARIABLE ATTACK	重P+重K
VARIABLE COUNTER	對手攻擊防禦中←↙↓+重P重K同按(消耗1 LEVEL HYPER COMBO POWER)
VARIABLE COMBINATION	↓↘→+重P重K同按（消耗2 LEVEL HYPER COMBO POWER)
VARIABLE ASSIST	中P+中K

基本角色技指令表

STREET FIGHTER



RYU

AERIAL RAVE開始技　蹲下重P

特殊技

鎖骨割	→+中P
旋風腳	→+中K

必殺技

波動拳	↓↘→+P(能於空中使用)
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K

VARIABLE ASSIST　波動拳
VARIABLE COUNTER　波動拳

HYPER COMBO

真空波動拳	↓↘→+PP同按（能於空中使用）
真空龍捲旋風腳	↓↙←+KK同按
真·昇龍拳	→↓↘+PP同按

VARIABLE COMBINATION　真空波動拳



KEN

AERIAL RAVE開始技　蹲下重P

特殊技

稻妻踵割	→+中K
前方轉身	↓↙←+P

必殺技

波動拳	↓↘→+P(能於空中使用)
昇龍拳	→↓↘+P(能於空中使用)
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K

VARIABLE ASSIST　重 昇龍拳
VARIABLE COUNTER　重 昇龍拳

HYPER COMBO

昇龍裂破	↓↘→+PP同按
神龍拳	↓↘→+KK同按
疾風迅雷腳	↓↙←+KK同按

VARIABLE COMBINATION　昇龍裂破（PARTNER是RYU時為真空波動拳）

火引彈 DAN

AERIAL RAVE開始技　蹲下重P

必殺技

我道拳	↓↘→+P
晃龍拳	→↓↘+P
斷空腳	↓↙←+K
PREMIUM SIGN	↓↘→+K

VARIABLE ASSIST　我道拳
VARIABLE COUNTER　重 斷空腳

HYPER COMBO

震空我道拳	↓↘→+PP同按
晃龍烈火	↓↘→+KK同按
必勝無賴拳	↓↙←+KK同按
漢道	重P·輕K·←·輕P·輕P(消耗3 LEVEL HYPER COMBO POWER)

VARIABLE COMBINATION　震空我道拳

春麗 CHUN-LI

AERIAL RAVE開始技　站立重K

特殊能力

空中DASH	空中→→或PPP同按
三段跳躍	跳躍中↖ or ↑ or ↗

特殊技

鶴腳落	↘+重K
鷹爪腳	空中↓+中K
零式氣功拳	→+重P

必殺技

百裂腳	K連打（能於空中使用）
天昇腳	→↓↘+K
旋圓蹴	→↘↓↙←+K
氣功拳	←↙↓↘→+P

VARIABLE ASSIST　氣功拳
VARIABLE COUNTER　氣功拳

HYPER COMBO

千裂腳	↓↘→+KK同按
霸山天昇腳	→↓↘+KK同按
氣功掌	↓↘→+PP同按

VARIABLE COMBINATION　氣功掌

VEGA

AERIAL RAVE開始技 站立重P

特殊能力

飛行	↓↙←+KK同按（能於空中使用）

必殺技

PSYCHO SHOT	←↙↓↘→+P
DOUBLE KNEE PRESS	←↙↓↘→+K（能於空中使用）
PSYCHO FIELD	→↘↓↙←+P
HEAD PRESS	↓儲↑+K（能於空中使用）
SOMERSAULT SKULL DIVER	↓儲↑+P或HEAD PRESS後再按P掣
VEGA WARP 左上方	→↓↘+輕P（能於空中使用）
正上方	→↓↘+中P（能於空中使用）
右上方	→↓↘+重P（能於空中使用）
左下方	→↓↘+輕K（能於空中使用）
正下方	→↓↘+中K（能於空中使用）
右下方	→↓↘+重K（能於空中使用）

VARIABLE ASSIST　中 PSYCHO SHOT
VARIABLE COUNTER　中 DOUBLE KNEE PRESS

HYPER COMBO

PSYCHO CRASHER	↓↘→+PP同按（能於空中使用）
KNEE PRESS NIGHTMARE	↓↘→+KK同按

VARIABLE COMBINATION　KNEE PRESS NIGHTMARE

DHALSIM

AERIAL RAVE開始技 站立中P

特殊技

YOGA SHOCK	←+輕P按着不放
DRILL頭突	空中↓+重P
DRILL KICK	空中↓+K
YOGA ESCAPE	吹飛中着地前←↙↓+K

必殺技

YOGA FIRE	↓↘→+P（能於空中使用）
YOGA FLAME	→↘↓↙←+P
YOGA BLAST	→↘↓↙←+K
YOGA TELEPOT 近敵右側	→↓↘+PPP同按（能於空中使用）
遠敵右側	→↓↘+KKK同按（能於空中使用）
近敵左側	←↓↙+PPP同按（能於空中使用）
遠敵左側	←↓↙+KKK同按（能於空中使用）
浮遊	↓↙←+K

VARIABLE ASSIST　YOGA FIRE
VARIABLE COUNTER　YOGA FLAME

HYPER COMBO

YOGA INFERNO	↓↘→+PP同按(能於空中使用)
YOGA STRIKE	↓↘→+KK同按

VARIABLE COMBINATION　YOGA INFERNO



春日野 櫻 SAKURA

AERIAL RAVE開始技　蹲下重P

特殊技

FLOWER KICK　→＋中K

必殺技

波動拳　↓↙←＋P（能於空中使用）
盛櫻拳　↓↘→＋P（能於空中使用）
春風腳　↓↙←＋K（能於空中使用）
VARIABLE ASSIST　重 春風腳
VARIABLE COUNTER　盛櫻拳

HYPER COMBO

真空波動拳　↓↙←＋PP同按
亂櫻　↓↘→＋PP同按
春一番　↓↙←＋KK同按
VARIABLE COMBINATION　真空波動拳

ZANGIEF

AERIAL RAVE開始技　蹲下中P、PILE DRIVER

通常投

PILE DRIVER　近敵時←或→＋中P

特殊技

HEAD BUTT　斜跳中↑＋中或重P
FLYING BODY ATTACK　斜跳中↓＋重P
DOUBLE KNEE DROP　斜跳中↓＋輕或中K
RUSSIAN KICK　↘＋中K
DYNAMITE KICK　↘＋重K

必殺技

DOUBLE LARIAT　PPP同按（能於空中使用）
QUICK DOUBLE LARIAT KKK同按（能於空中使用）
SCREW PILE DRIVER　近敵時方向桿轉一個圈＋P（能於空中使用）
VANISHING FLAT→↓↘＋P
FLYING POWER BOMB　←↙↓↘→＋K
ATOMIC SUPLEX近敵時←↙↓↘→＋K
AERIAL RUSSIAN SLAM →↓↘＋K
VARIABLE ASSIST　DOUBLE LARIAT
VARIABLE COUNTER　FLYING POWER BOMB（ATOMIC SUPLEX）

HYPER COMBO

FINAL ATOMIC BUSTER近敵時方向桿轉一個圈＋PP同按
VARIABLE COMBINATION前發：DOUBLE FINAL ATOMIC BUSTER
後發：DOUBLE LARIAT

豪鬼 GOUKI

AERIAL RAVE開始技　蹲下重P

特殊技

頭蓋破殺　→＋中P
旋風腳　→＋中K
前方轉身　↓↙←＋P

必殺技

豪波動拳　↓↘→＋P
斬空波動拳　空中↓↘→＋P
豪昇動拳　→↓↘＋P
龍捲斬空腳　↓↙←＋K
空中龍捲斬空腳　空中↓↙←＋K
天魔空刃腳　空中↓↘→＋K
阿修羅閃空 右方長距離移動　→↓↘＋PPP同按
右方短距離移動　→↓↘＋KKK同按
左方長距離移動　←↓↙＋PPP同按
左方短距離移動　←↓↙＋KKK同按
VARIABLE ASSIST　重 龍捲斬空腳
VARIABLE COUNTER　輕 豪昇動拳

HYPER COMBO

滅殺豪波動　↓↙←＋PP同按
滅殺豪昇龍　↓↘→＋PP同按
天魔豪斬空　空中↓↘→＋PP同按
瞬獄殺　輕P．輕P．→．輕K．重P（消耗3 LEVEL HYPER COMBO POWER）
VARIABLE COMBINATION　滅殺豪波動

MARVEL SUPER HEROES

SPIDER MAN（ARMOR SPIDER MAN）



AERIAL RAVE開始技 站立中P、蹲下中K．站立重K（CHAIN COMBO）

特殊能力

三角跳　跳往牆壁後拉相反方向
受身　吹飛時WEB SWING

必殺技

WEB BALL　↓↘→＋P
空中WEB BALL　空中時↓↘→＋P
SPIDER STAINK　→↓↘＋P
WEB SWING　↓↙←＋K
空中WEB SWING 空中↓↙←＋K
WEB THROW 對地 →↘↓↙←＋輕P
對斜上方 →↘↓↙←＋中P
對正上方 →↘↓↙←＋重P
VARIABLE ASSIST　WEB SWING
VARIABLE COUNTER 中 SPIDER STAINK

HYPER COMBO

MAXIUM SPIDER　↓↘→＋PP同按（能於空中使用）
CLAWER ASSAULT　↓↘→＋KK同按
VARIABLE COMBINATION　CLAWER ASSAULT

CAPTAIN AMERICA（US AGENT）

AERIAL RAVE開始技　站立中P

特殊能力

側轉　→↘↓↙←＋P
二段跳躍　跳躍中↖ or ↑ or ↗
特殊CHAIN COMBO　中K．中K

必殺技

SHIELD SLASH　上段　↓↘→＋輕P
中段　↓↘→＋中P
上段　↓↘→＋重P
STARS & STRIPES　→↓↘＋P
CHARGING STAR　←↙↓↘→＋K
VARIABLE ASSIST　中 CHARGING STAR
VARIABLE COUNTER　中 STARS & STRIPES

HYPER COMBO

FINAL JUSTICE　↓↘→＋PP同按
HYPER CHARGING STAR　↓↘→＋KK同按
HYPER STARS & STRIPES　→↓↘＋PP同按
VARIABLE COMBINATION　HYPER STARS & STRIPES

BLACK HEART（MEPHISTO）

AERIAL RAVE開始技　站立中P

特殊能力

空中DASH　空中←→或PPP同按

必殺技

DARK THUNDER　←↙↓↘→＋P
INFERNO　→↘↓↙←＋P
VARIABLE ASSIST　輕 DARK THUNDER
VARIABLE COUNTER　輕 DARK THUNDER

HYPER COMBO

ARMAGED DOM　↓↘→＋PP同按
JUDGEMENT DAY　↓↙←＋PP同按
HEART OF DARKNESS　↓↘→＋KK同按
VARIABLE COMBINATION　ARMAGED DOM

SHUMA GORATH

AERIAL RAVE開始技 站立中P

特殊能力

吸收生命力　近敵時→＋中K or 重K

必殺技

MYSTIC STARE 對地　←儲→＋輕P
斜上方　←儲→＋中P
正上方　←儲→＋重P
MYSTIC SMASH　←儲→＋K
DEVITALLIZATION　近敵時→↘↓↙←＋K
VARIABLE ASSIST　中 MYSTIC SMASH
VARIABLE COUNTER 中 MYSTIC SMASH

HYPER COMBO

CHAOS DIMENSION　↓↘→＋PP同按後，近敵時按中或重攻擊
CHAOS SPLIT　↓↘→＋KK同按
VARIABLE COMBINATION　HYPER MYSTIC SMASH

CYCLOPS

AERIAL RAVE開始技　蹲下中K、站立中P

特殊能力

二段跳躍　跳躍中↖ or ↑ or ↗
特殊CHAIN COMBO　重K．重K

必殺技

OPTIC BLAST 蹲下　↓↘→＋輕P（能於空中使用）
站立　↓↘→＋中P（能於空中使用）
斜上方　↓↘→＋重P（能於空中使用）
RISING UPPER CUT　→↓↘＋P
CYCLONE KICK　↓↙←＋K
OPTIC SWEEP　→↘↓＋P
RUNNING NECK BREAKER DROP←儲→＋K
RAPID PUNCH　←儲→＋P
VARIABLE ASSIST　重 RISING UPPER CUT
VARIABLE COUNTER　輕 OPTIC BLAST

HYPER COMBO

MEGA OPTIC BLAST ↓↘→＋PP同按
SUPER OPTIC BLAST→↘↓＋PP同按
VARIABLE COMBINATION MEGA OPTIC BLAST

WOLFVERINE

AERIAL RAVE開始技　站立重K

特殊能力

三角跳 跳往牆壁後拉相反方向

特殊技

流星KICK　跳躍中↓＋中K
踏住　跳躍中↓＋重K

必殺技

DRILL CLAW　任可方向＋中P輕K同按（能於空中使用）
TORNADO CLAW →↓↘＋P
BERSERKER BARRAGE ↓↘→＋P
VARIABLE ASSIST BERSERKER BARRAGE
VARIABLE COUNTER　BERSERKER BARRAGE

HYPER COMBO

BERSERKER BARRAGE X　↓↘→＋PP同按
FATAL CLAW　→↓↘＋KK同按（能於空中使用）
WEAPON X　→↓↘＋PP同按
BERSERKER CHARGE ↓↙←＋PP同按（SPEED UP）
VARIABLE COMBINATION　BERSERKER BARRAGE X

HULK

AERIAL RAVE開始技	蹲下重P

特殊能力

石坂攻擊	↓↓＋PPP同按・P

必殺技

GAMMA CHARGE	對地	←儲→＋K
GAMMA CHARGE	對空	↓儲↑＋K
GAMMA TORNADO	近敵時→↘↓↙←＋P	
GAMMA SLAM	↓↘→＋P	
VARIABLE ASSIST	GAMMA CHARGE	
VARIABLE COUNTER	GAMMA CHARGE	

HYPER COMBO

GAMMA WAVE	↓↘→＋PP同按
GAMMA CRUSH	↓↙←＋PP同按
VARIABLE COMBINATION	GAMMA WAVE

OMEGA RED

AERIAL RAVE開始技	站立中P

必殺技

CARBORUNDUM COIL	正前方	↓↘→＋輕P
	斜上方	↓↘→＋中P
	正上方	↓↘→＋重P
空中CARBORUNDUM COIL	正前方	空中↓↘→＋輕K
	斜下方	空中↓↘→＋中K
	正下方	空中↓↘→＋重K
DEATH FACTOR	CARBORUNDUM COIL中任何方向＋P or K	
ENERGY DRAIN	吸收體力	CARBORUNDUM COIL中P連打
	吸收HYPER COMBO能源	CARBORUNDUM COIL中K連打
OMEGA STRIKE		↓↘→＋K
VARIABLE ASSIST	站立重拳	
VARIABLE COUNTER	輕 OMEGA STRIKE	

HYPER COMBO

OMEGA DESTORYER	↓↘→＋PP同按
OMEGA SMASH	空中↓↘→＋PP同按
VARIABLE COMBINATION	OMEGA DESTORYER

NEW GENERATION

憲磨呂

AERIAL RAVE開始技	站立重K

特殊能力

二段跳躍	跳躍中↖ or ↑ or ↗
四段跳躍	跳躍中↖or↑or↗×3(真・憲磨呂專用)

必殺技

SUPER FANTASTIC TREASURE	↓↘→＋P（能於空中使用）
GREAT FIGHTING JUMP	→↓↘＋P
ROLLING POWERFUL ARMS	↓↘→＋K
VARIABLE ASSIST	SUPER FANTASTIC TREASURE
VARIABLE COUNTER	ROLLING POWERFUL ARMS

HYPER COMBO

HYPER STRONG MIRACLE TREASURE	↓↘→＋PP同按
ULTRA VARIETY PRIVATE MEMORYS	↓↘→＋KK同按
ULTIMATE GRAND CHAMPION JUMP	→↓↘＋PP同按
VARIABLE COMBINATION	HYPER STRONG MIRACLE TREASURE

隱藏角色指令表

SHADOW

AERIAL RAVE開始技	蹲下重P
特殊技	
SPINNING BACK KNUCKLE	→＋重P
JUMPING SOBAT	←or→＋中K
STEP KICK	←or→＋重K
必殺技	
SONIC BOOM	←儲→＋P
SOMERSAULT SHELL	↓儲↑＋K
MOONSALT SLASH	空中↑↗→＋K
VARIABLE ASSIST	SONIC BOOM
VARIABLE COUNTER	SOMERSAULT SHELL
HYPER COMBO	
SONIC BREAK	↓↘→＋PP同按
SOMERSAULT JUSTICE	↓↘→＋KK同按
CROSS FIRE BRITZ	↓↙←＋KK同按
FINAL MISSION	←儲→←→＋PP同按
VARIABLE COMBINATION	SOMERSAULT JUSTICE

MEGA ZANGIEF

AERIAL RAVE開始技	蹲下中P、PILE DRIVER
通常投	
PILE DRIVER	近敵時←或→＋中P
特殊技	
HEAD BUTT	斜跳中↑＋中或重P
FLYING BODY ATTACK	斜跳中↓＋重P
DOUBLE KNEE DROP	斜跳中↓＋輕或中K
RUSSIAN KICK	↘＋中K
DYNAMITE KICK	↘＋重K
必殺技	
DOUBLE LARIAT	PPP同按
QUICK DOUBLE LARIAT	KKK同按
SCREW PILE DRIVER	近敵時方向桿轉一個圈＋P
FLYING POWER BOMB	←↙↓↘→＋K
ATOMIC SUPLEX	近敵時←↙↓↘→＋K
AERIAL RUSSIAN SLAM	→↓↘＋K
VODKA FIRE	↓↘→＋P
VARIABLE ASSIST	DOUBLE LARIAT
VARIABLE COUNTER	FLYING POWER BOMB（ATOMIC SUPLEX）
HYPER COMBO	
FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時方向桿轉一個圈＋PP同按
SIBERIAN BLIZZARD	近敵時方向桿轉一個圈＋KK同按
VARIABLE COMBINATION	前發：DOUBLE FINAL ATOMIC BUSTER 後發：DOUBLE LARIAT

曬黑了的春日野櫻

AERIAL RAVE開始技	蹲下重P	
特殊技		
FLOWER KICK	→＋中K	
必殺技		
波動拳	↓↘→＋P（能於空中使用）	
盛櫻拳	→↓↘＋P（能於空中使用）	
春風腳	↓↙←＋K	
阿修羅閃空	右方長距離移動	→↓↘＋PPP同按
	右方短距離移動	→↓↘＋KKK同按
	左方長距離移動	←↓↙＋PPP同按
	左方短距離移動	←↓↙＋KKK同按
VARIABLE ASSIST	重 春風腳	
VARIABLE COUNTER	盛櫻拳	
HYPER COMBO		
真空波動拳	↓↘→＋PP同按	
春一番	↓↙←＋KK同按	
春獄殺	輕P・輕P・→・輕K・重P	
VARIABLE COMBINATION	真空波動拳	

製造商：NAMCO　售價：328港元　RPG／MEM　發售日：98年12月23日發售

OFFICIAL PRODUCT

文：積奇



TALES OF PHANTASIA

FANS們期待的最新情報發表了！！



前言

在眾多PS FANS熱烈期待下，於PS上大受歡迎的RPG《TALES OF DESTINY》的上一集，SFC版《TALES OF PHANTASIA》正式移植為PS版！完成度高的故事，嶄新的系統，藤島康介的人物設定，加上遊戲開始時那前無古人、後無來者的有聲版主題曲，以當時的SFC版來說，絕對是高水準之作。可是，由於當時正值SFC的另一名作，《DRAGON QUEST 6》亦是同期推出的關係，其銷售數量受到一定影響。直至1998年，PS版《TALES OF DESTINY》的推出卻得到了極高評價，亦喚起了玩家對《TALES OF PHANTASIA》的期待。終於，NAMCO應要求決定推出其PS的移植版了！

期待之作！

在之前的81期，JJ君曾簡單的介紹了遊戲的基本系統和背景，現就手頭上的最新資料再為大家剖析遊戲精彩的畫面和故事，一直期待這遊戲推出的你一定要留意啊！

其中一部份的OPENING STORY就是這個！

這次介紹的，便是遊戲開始後的其中一段Opening Story，於閃光中出現的男人，等待著他的四人，就在這男人出現的同時把他封印的一幕。可惜的是，那個被封印的謎樣男子與及把他封印的四名人物，其身份還是未明，會是影響故事發展的關鍵人物嗎！？



■於4人面前出現了一道閃光。



■於閃光中出現的男人，會是甚麼樣子呢？



■十分有型呢！



■可是不到一會兒已被眼前人封印。



■「我家族代代相傳的使命終於也完成了……。」

魔法之其二

和《TALES OF DESTINY》中使用的晶術不同，這個「1代」所使用的，會是「魔術」、「法術」和「召喚術」3種類的魔法，而這次介紹的便是回復用法術「FAST AID」和攻擊用的召喚術「依芙利特」。

召喚術——依芙利特



■呪文發動時，於空中同時出現一個魔方陣。

■之後地面便開始燃燒。



■炎之精靈依芙利特出現！

■以連續火炎彈來攻擊敵人。

法術——FAST AID

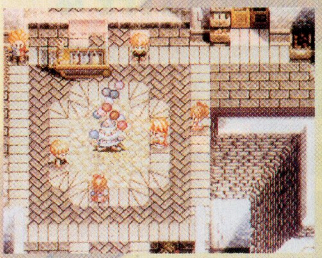


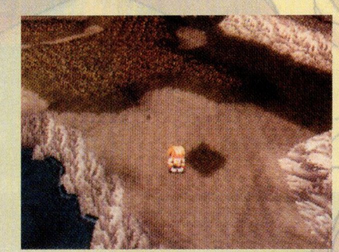


■只是美特可以詠唱，於遊戲初期貴重的回復用法術。

PS 版的變更的地方！

◆ OPENING 、 ENDING 和 EVENT 等動畫的插入。
◆除了 SFC 版的角色外，新的角色亦會追加。
◆所有角色的表現和 90% 以上的背景也是重新繪畫。
◆新加插的事件大幅追加。
◆由於遊戲以 CD 形式推出，因此亦起用了大量的聲優作配音。
◆村外的自由版圖會改為 3D ，多角度的回轉自然少不了。


■畫面中央的小丑，在SFC時只可以玩4個球，到了PS已變成12個，這是技術的提升嗎？


■以PS的機能，自由版圖以3D來表現最好不過了。

一切由這裡開始，多狄士村！



整個物語的起點便是這個多狄士，位於「尤利特大陸」南方的一處寧靜的小村落，而這個物語的主角古尼斯和其好友卓士達也是居於這裡。古尼斯家於村的西北方開設了一個劍術道場，而他的父親便是這個道場的教練。卓士達的家位於村的西面，由於自幼失去父母，所以到現時為止也是和妹妹相依為命。至於村裡的設施大致上有北面的教會和旅館，東面的武器屋和位於中央的道具屋。

怎樣看也只是一個普通得可以的小村落，任誰也想不到平靜的日子將會過去……。

有玩過SFC版的人也會發覺村內各樣的分別不大，最大的變更點可說是畫面變得更美麗。



■身為打獵好手的古尼斯和卓士達在村裡十分出名。



■一對正在結婚的戀人將會突然受襲，多狄士村會有甚麼事發生呢！？



■武器屋，店內裝飾著各式各樣的物品，不知道可不可以購買呢？

事件的表現 POWER UP！

與精靈相會

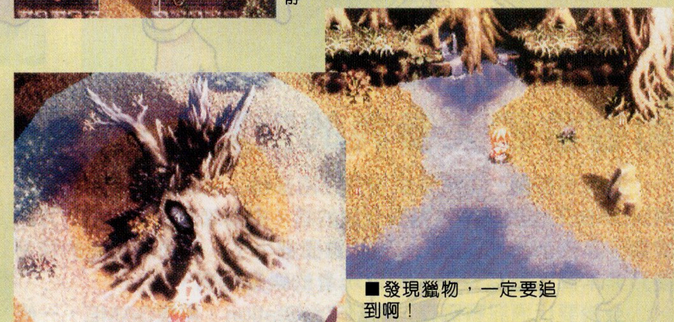
尤利特大陸南方的平靜村落多狄士，這一天，古尼斯和卓士達和往常一樣出外打獵去，可是當他們行至森林的內部時，卻與上了一隻小精靈。「不要把森林給弄污啊……。」小精靈發出了細小的聲音，而這一次的相遇，卻改變了古利斯他們一生的命運。



■和經營「劍術道場」的父親，米基路說話的古尼斯。


■村裡的教會「聖利尼奧斯」。

■和好友卓士達一起往森林打獵，日子真的平靜……。


■發現獵物，一定要追到啊！

■在森林的內部，發現了「精靈之樹」。



■這隻精靈是善？還是惡？

古尼斯的必殺技！

襲爪雷斬

除了會向對手作出劍攻擊外，當中更會帶有電，攻擊力亦十分強。但是如敵人的屬性是雷的話，這樣子便會幫助敵人補能源了，要注意啊！









發售日：12月3日　容量：CD-ROM
售價：328港元　記憶：1個BLOCK
RAC／4P／MEM／對應NEGCON／對應JOGCON／對應DUAL SHOCK（震動方面）／對應對戰CABLE

TEXT BY：小健健

R4 RIDGE RACER TYPE 4







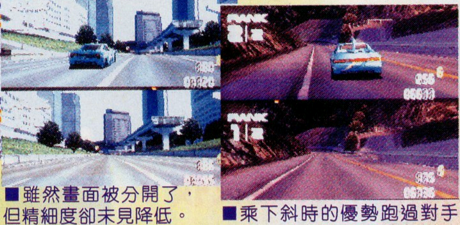


■圖為初公開的新型號跑車，一架是AGO SOLO廠生產、屬DIG RACING TEAM旗下的跑車。它跟AGO SOLO廠的其他跑車一樣，外型都是以流線型為主。

可容許四人參與的對戰模式！！

其實這遊戲的對戰系統可共分兩部份，就是畫面分割及利用通訊CABLE作對戰。用畫面分割的話，畫面就會上下分割的方式被劃分為兩部份。WELL，雖然畫面細小了，但由於畫面的精密度乃非常高，所以是不會減低玩者的樂趣的啊。

至於要玩通訊對戰嘛，兩部PlayStation、兩隻GAME、一條通訊CABLE及兩部電視當然是少不了。雖然裝備就比較多，但可給你業務用遊戲的感覺嘛。然而，若果你將這兩個對戰系統混而為一，即是將兩部PlayStation用通訊CABLE連在一起，而每個畫面再來個上下分割，如是者就容許四人同時對戰了！！WELL，真是十分利害啊。



■當利用同畫面對戰時，畫面就會被上下分割。

■雖然畫面被分開了，但精細度卻未見降低。

■乘下斜時的優勢跑過對手吧！！



■右邊有空位！！踩油過頭吧！！



■夜間的賽事當然也可以來個同畫面對戰吧。

■當進行夜間賽事時，車尾的紅燈是會亮着的，十分像真。

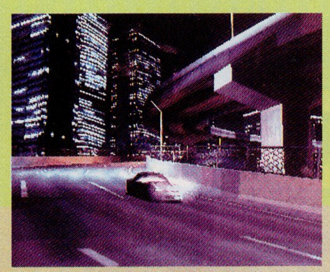
完全對應！！
第一個會跟你搶軚的手掣！！

上期的「STREET FAXER」中也為大家介紹過這隻會跟你搶軚的手掣——JOGCON了吧，而第一隻對應的遊戲就是這隻《R4 RIDGE RACER TYPE 4》。

跟DURAL SHOCK一樣，它都是不必用電池推動的，而玩者也可利用遊戲內的OPTION來調整力度。另外，那中間用來給你轉的轉盤除了會產生「反作用力」外，更是可無限回轉的，不會轉了幾下就會卡住。

而且它更可跟PlayStation的標準手掣完全互換，不像《電車GO！》或《BEAT MANIA》的專用手掣般只可對應一兩隻遊戲。當然，除了賽車GAME外，也有可能可對應其他類型的遊戲啦。而此手掣預定於12月3日推出，跟這遊戲一SET買的售價是452港元。淨手掣的售價就是228港元。









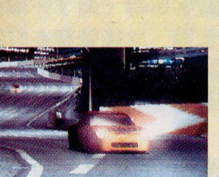
■旁邊的天橋，不知道是否賽道的分枝？而它的光源效果也造得很自然。

在夜間舉行的賽事！！

之前所介紹的賽道都是於日間，其實這遊戲有一些賽事是於夜間舉行的。從畫面上看來，夜間的賽道上，在光源處理技術上更為明顯，由車尾燈畫出來的殘影及街燈打落馬路上的效果中可見一斑。當然，這也顯出了畫面的質感及細緻，而那些作為背景的高樓大廈也到達幾可亂真的地步。



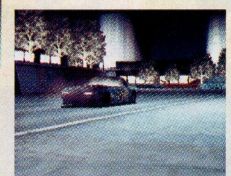
■而賽道背後的大廈也造得十分仔細啊。



■而賽道本身的高低差也頗大，這樣下斜是否易於加速？



■一條穿插於夜間城市中的S形賽道。



■除了車本身外，旁邊的景物(如樹木)也有光源效果。



■連背景的招牌也造得十分仔細。

■連飛機也是背景的一部份。



■硬巴巴把一條直路改成右轉的急彎，在黑夜之中可會較難察覺到啊。

■一個共有三條線那麼闊的大彎角。



■連車尾燈的殘影也造出來，真是十分仔細。



■在黑夜的賽事中，車頭燈也是主要的光源之一。

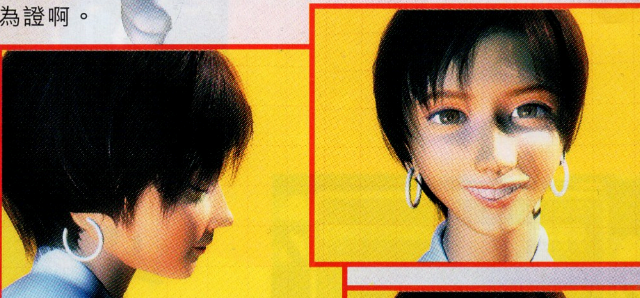


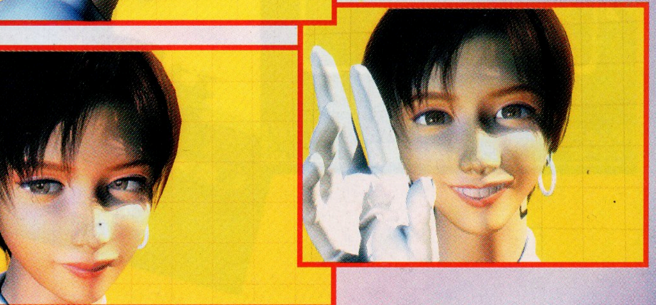
■前面的光源，莫非是行人天橋？

本屆的推廣女郎 仍是永瀨麗子！！

其實上回《RAGE RACER》時，已是由永瀨麗子擔當推廣女郎的了。過了兩年時間，不知是NAMCO的多邊形開發技術提高還是女大十八變，現在的麗子小姐更覺嬌俏，不信？有相為證啊。







發行商：BANPRESTO　發售日：10月15日
價格：5800日圓
SLG／對應MOUSE／MEM

AZITO2

前言

終於可以名正言順地使用幪面超人、電子戰隊等英雄人物了，正正式式的分為「正義」和「惡黨」兩派；系統方面也改進了很多。來！一起進入這個模擬特攝英雄的世界吧！

正義一方的故事

2年前，秘密基地出現了。守護着ノベハン市和平，跟秘密基地的人抗戰而一舉成名，後來他們更得到政治家的賞識、受到各方的愛戴，成為了真正的英雄。但是，最近又發生了一連串的壞事：經濟低迷、政客的惡行被揭發等等，政治和經濟陷入一片混亂，而它們出現的原因，只有一個──「惡黨」仍然未被消滅！這時「國際防衛組織HUMA」為了對抗惡黨而成立了，連同守護地球和平的一正義英雄們，一同打擊惡黨的活動。

惡黨一方的故事

2年前，擒亂世界ノベハン市的一方利用強大的力量將這個城市制控了，它們的魔爪不斷向世界伸延：賄選、販賣軍火、誘賂政客等等，為了一舉佔領世界而部署。突然間，經濟出現低潮，之後警察亦打算將惡黨佔有的土地和資產完全沒收……這時，過去有企圖征服世界、打算將英雄全部消滅的組織的幹部來到：「來！再一次組織秘密基地吧！」

於是和惡黨幹部們合力，以征服世界為目標的秘密基地再次出現了！

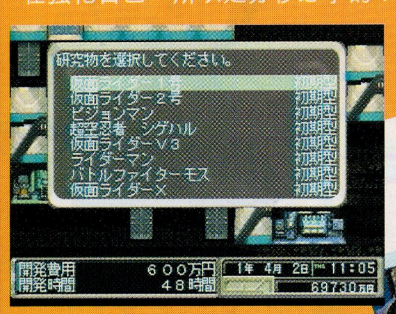
遊戲目的是……

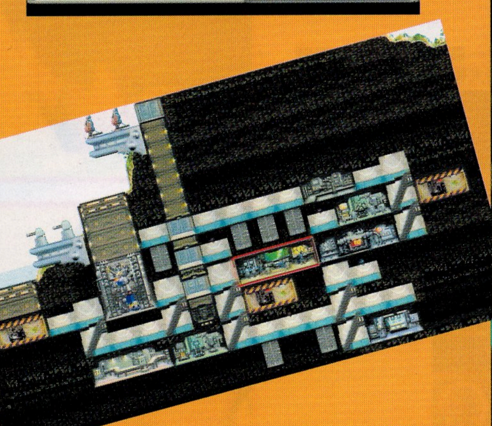
不擇手段的將敵方基地徹底破壞！總司令室或總統室被完全破壞

玩者會在四個地區之一選擇一個來建立自己的秘密基地。每個地區都有不同的地形，對基地配置和防禦等等都有影響。另外，每個地區都會有一班正義之士（或惡黨幹部）幫助玩者的。

遊戲以實際時間進行，你在進行建設、開發等活動時，敵方也會在強化自己，所以是分秒必爭的！







勝利條件

基本上勝利是受到戰鬥而影響的，如果敵方基地的總司令（如果敵人是惡黨，便會變成總統）死亡，或者司令室（總統室）破完全破壞就可勝出。另外，如果玩者的錢減少至負數、或我方的總司令（總統）死亡，便會即時GAMEOVER。



系統符號解說

在游標出現時，按○便會出現

1. 司令室指令　調配人員、查看資料等等
2. 建設指令　分為房間、通路、格納庫和掩飾建築四種
3. 修理　將被破壞了的設施修理
4. 改動電梯　將電梯伸長或縮短
5. 刪去　將不要的設施除去
6. 轉移司令室　有多於一個司令室（總統室）時，可以改變使用中司令室的位置
7. 全體地圖　看到設施的分配、敵我人員的位置等等
8. 人員詳細資料　令遊戲暫停，可以選擇要查閱的人員
9. 收支表　可以看到每個月的收入（包括售賣物件和找到寶藏）、支出（科學家和工場長的薪水）
10. 轉換提示員　選擇喜歡的提示，其實沒有太大的影響
11. OPTION　記錄遊戲進度、改變遊戲速度等等



OPTION

1. 記錄進度
2. 中斷遊戲
3. 選擇背景樂
4. 速度設定
5. 輔助／指令解說



司令室指令

1. 人員分配　將人員放到司令室
2. 人員撤回　在司令室的人員進入待機狀態
3. 攻擊／防禦　選擇在司令室的人員攻擊敵人基地或守護自己的基地
4. 返回原處　命令在攻擊或防禦中的人員回到崗位
5. 人員列表　看到現在顧用的博士、工場長等的資料
6. 開發物列表　看到現在持有的物品的資料
7. 顧用人員　萬人有人陣亡，可以再次顧用
8. 解顧人員　如果資金不足，就可以選擇將某些人員解顧，到資金充裕時可以再顧用
9. 導彈攻擊　用導彈將敵基地破壞
10. 敵基地情報　如果派了改造人(怪人)到敵基地調查而成功的話，便可以用這指令看到敵基地的情報
11. 配置人員列表　可看到司令室裏面人員(包括改造人等)的狀態



建設指令

1. 房間　基地的最基本設施
2. 通路　連接房間、放置陷阱等等
3. 格納庫　放置和開發大型武器(機械人、怪獸)等
4. 武器　防禦敵人入侵的第一道防綫
5. 掩飾建築　主要是用來販賣商品賺錢的地方



房間選項

最初必需的設施是一條能通往地面的通路(電梯或樓梯)、一個司令室和一個動力室，然後才按需要來選擇其他房間。

1. 總司令室(總統室)　如果被擊破，便會GAMEOVER
2. 動力室　基地必需的設施，否則其他房間便不能正常操作。要用通路來將它和其他房間連接
3. 改造人(怪人)研究室　開發(製造)改造人武器的地方
4. 商品研究室　可研究新的商物去賣
5. 砲台・新材料研究室　能研究出改善武器能力的物件，或者更強的砲台
6. 保安室　改造人(怪人)待機的地方，將他們分配到這裏便可以令他們的體力回復
7. 工場　製造商品和彈藥的地方
8. 保養所　令到人員「反逆度」減低的地方(如果反逆度高，人員會對基地造成危險)
9. 刪除　將不要的房間或設施除去



通路建設

通路是必需的，因為房間需要用通路來和動力室連接。

1. 通路　連接房間、提供電力和物資必需的
2. 陷阱(地洞)　令敵人掉下而受傷的陷阱
3. 陷阱(倒吊)　吊起敵人令他們受傷
4. 陷阱(火攻)　用火來燒敵人
5. 陷阱(水攻)　用水來淹沒敵人
6. 陷阱(氣體)　用毒氣來攻擊敵人
7. 樓梯　連接用，不能放置陷阱
8. 電梯　可以連接更多層數的樓梯
9. 傳送電梯　可以傳送機械人等大型物件
10. 伸縮　改變電梯的長度
11. 刪除　刪去不要的房間或設施



武器

基地的盾牌，對付敵人的最有效武器。

1. 火神炮　最基本的武器，要生產了彈藥才可以攻擊
2. 激光炮　開發出來的武器，也是要生產了彈藥才可以攻擊
3. 攻擊導彈　用來向敵方基地攻擊的
4. 迎擊導彈　將向己方來襲的導彈擊落用
5. 強化火神炮　比火神炮更強力的武器
6. 擴範圍激光炮　激光炮強化了攻擊範圍的版本
7. 超級攻擊導彈　攻擊導彈的強化版
8. 超級迎擊導彈　迎擊導彈的強化版
9. 防護網　將基地包圍，不受到敵人的攻擊所傷
10. 地台　將一些不能建設的地方鋪平，可以在地台之上建設
11. 刪除　刪去不要的房間或設施



掩飾建築

其實只是用來販賣「商品」賺錢的地方。商品是要在研究室開發、在工場製造的。

正義專用

1. 茶店　出售「午餐」的地方
2. 百貨店　可以出售多種物品的地方
3. 車行　出售「汽車」的地方
4. 遊樂場　出售「趣味的作品」和「謎」的地方
5. 玩具店　出售「玩具」的地方
6. 電腦店　出售「電腦物品」的地方

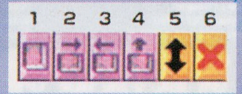
惡黨專用

7. 「車仔」麵　即是用手推車來賣食物的地方
8. 百貨店　售賣一些騙人的道具的地方
9. 補習社　出售一些假的學習套裝，令到小孩變壞
10. 鬼屋　出售「趣味的作品」的地方
11. 醫院　出售「藥」的地方
12. 神社　出售「護符」的地方
13. 地台　將一些不能建設的地方鋪平，可以在地台之上建設
14. 刪除　刪去不要的房間或設施

格納庫

開發機械人、戰鬥機的地方，要連接上地面才可以生效(讓機體出擊)的。

1. 大型格納庫　放置機械人、戰艦等必需的
2. 右向小型格納庫　戰鬥機專用，可以從右邊出發
3. 左向小型格納庫　戰鬥機專用，可以從左邊出發
4. 上向小型格納庫　戰鬥機專用，可以從上邊出發
5. 伸縮　可以將格納庫的出口伸延至地面或基地外圍，讓戰鬥機等等可以出發
6. 刪除　刪去不要的房間或設施



人員一覽

不論開發、攻擊或守護機地都需要有人(廢話！)，而人員平時要分配到保養室(博士和工場長)及保安室(改造人或怪人)。改造人(怪人)是在研究室開發的，而且每款只能有一個，死掉就要再開發囉～

共用人員

- 通訊員　最初已在基地，主要是在發生事件時通知玩者的
- 博士　開發新的改造人、商品時必需，可以顧用
- 工場長　製造商品時必需

(以下兩者都要有專用的格納庫才可以開發及分派任務「攻擊／防禦」等))

- 機械人　防禦力高，攻擊敵人基地時，可以將怪人及炮台踏扁
- 戰鬥機　專門於爆破敵人設施用，亦可以攻擊地上的敵人

正義專用

- 總司令　正義一方的最高統令，如果死掉便會GAMEOVER(敵人是正義的話便是勝利)
- 英雄　能力和英雄差不多，可以潛入敵基地進行調查或破壞，亦可以出外調查情報
- 女英雄　防禦力比英雄高，用於防禦敵人入侵
- 巨大英雄　身型和英雄一樣，但是出了基地後便會變大，能力亦會提高，攻擊力比英雄高
- 戰艦　爆破敵人基地用，防禦力比戰鬥機高



惡黨專用

- 總統　惡黨一方的最高統令，如果死掉便會GAMEOVER(敵人是惡黨的話便是勝利)
- 怪人　能力和英雄差不多，可以潛入敵基地進行調查或破壞，及可以進行「作戰」來賺資金
- 怪獸　攻擊力比機械人高，同樣需要有格納庫才可以開發
- 要塞　能力和戰艦相同，也是需要有格納庫才可以開發



Present by：山寺良牙

戰爭的背後究竟誰是誰非？或否是天意弄人？

SPECTRAL FORCE 2



前言

《遊戲誌》#60，曾經登出幻想式戰略遊戲——《SPECTRAL FORCE》的攻略；在相隔一年後的今天，由於其新穎的戰略要點及人物設定，令遊戲大家歡迎（當然指日本），於是便順勢推出其續編——《SPECTRAL FORCE 2》，今期便會為此遊戲作簡單的介紹。

故事

魔導世紀996年，由勇者斯方（シフォン）的軍隊，將當時支配的大魔王查尼斯（ジャネス）打倒，這事在當時使各人予感到和平會到來；可是實際上的結果與各人所想的完全相反，在一個沒有支配者的大地中，亦有很多事是在默默的對立，那就是：宗教、種族和理念。魔導世紀997年，在此個叫尼巴地（ネバーランド）的地方，戰火再度燃起。

主要人物

玩者剛開始遊戲時，只可選擇其中主要的六人，而遊戲整個版圖共有四十國，只要玩者曾完成遊戲一次後，玩者可使用的國家數目便會增加。

希露——HIRO（ヒロ）「CV：宮村優子」



領導軍：新生魔王軍

解說：死去的大魔王查尼斯的女兒，最獨特的地方是有強大的魔力及戰鬥力。（註：今作她不能一開始便使用，要CLEAR遊戲一次才可。）

佳讚——GAIZAN（ガイザン）「CV：銀河万丈」



領導軍：ドウム戰鬥國家

解說：擁有一種叫「科學」的獨自文明的國家，會使用各種特色的武器作戰。

蘭杜爾——RADUI（ラーデゥイ）「CV：江川央生」



領導軍：義軍イプンロイア

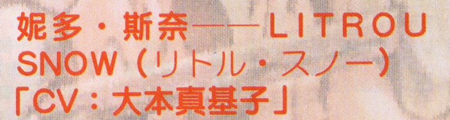
解說：是傳說勇者的其中一人，曾隸屬打倒查尼斯的斯方的勇者軍。

古利查——GREEZA（グリーザ）「CV：加勢田進」

領導軍：騎士團シリニーグ

解說：是聖神可利亞（コリーア）守護的軍隊，基本上是攻守平均的一隊。

亞世莉亞——AZELEYA（アゼレア）「CV：國府田マリ子」



領導軍：深綠エルフ軍

解說：一向以來是守護著自然的民族的妖精族軍，而她最擅長的，便是使用強勁的回復系魔法。

妮多・斯奈——LITROU・SNOW（リトル・スノー）「CV：大本真基子」



領導軍：ルネージュ公國軍

解說：由異界「地球（チキュウ）」召喚出來的少女，與希露的兄長查杜（ジャドウ）屬同一般勢力。

大蛇丸——OROCHI-MARU「CV：磯部弘」



領導軍：ムロマチ軍

解說：被海分隔的一個小島上的一個異國軍勢力，特點是擁有很多強勁的武將。

簡單得來又算是復集的操作

○：指令決定
△：做政策時題示國家情報
×：指令取消、開啟MENU視窗
L1、R1：戰鬥時畫面高速移動



遊戲基本流程





遊戲基本以一個月作為單位，在每個月均有不同的事務要做，不過基本上是有一定的格式，現在就解釋一下各指令的用法。

稅收

買賣：將其他的貨幣對換成自國的通用貨幣。
徵兵：徵集兵員，增強自軍實力。
解說——出現期間一定是「一月與七月」，擁有強大的兵力，是國家的命脈。在對換貨幣時亦要注意對換率，每次各貨幣的對換率均不同，如對換率是低過1.6的話便不最好要換(除非你等錢用)，待下次對換率高時才對換便有著數，好運的話有可能有2.6對1的對換率。

人事

役職：給自軍的武將一個職位。
探索：用自國的武將去尋找一些自由身的武將。
解說——通常一開始決定了武將的職務後，便不會再有任何變動，除非覺得該武將做得不稱職。另外，自軍中的武將數已達十人的話，便不能再加武將，除非將一些武將撤職。(留意：撤職前請先將該人的所有兵士全數調去)

戰鬥

攻擊：侵攻敵人的國家。
私掠：走去掠奪敵人的物資，但成功率不高。
解說——講到明就是侵攻別國的城，令他變成自國的國土。

外交

同盟：向別的國家提出同盟協議。
説得：成功的話，別國被説得的武將便據為己有。
獨立：將自國脱離其他國的支配，自主獨立。(只在被支配時出現)

政略(內政)

增壁：增強該城之防衛能力(需用50自國通用貨幣)。
投資：向自國的城投資令國力增加(需用10自國通用貨幣)。
解說——通常本人比較多用投資，一個國力強大及兵數的多與少，是根據其國力而來的，倒不如用增加國力且增加兵力會更加化算。

※註：説得、攻擊及私掠只在自國批鄰的城才有效，不能「飛象過河」；增壁及投資只可於自國的所屬城才可用。

戰鬥

既然是戰略遊戲，戰爭及戰鬥當然是少不了的，而此遊戲的最大特色就是1.玩者所選的計策會影響到整場戰事的結果、2.每場戰事開戰前可使用魔法攻擊、3.大型到有最多1000人對1000人的戰鬥，現在就解説戰鬥時的有關指令。

當決定開戰後，便會正式進入作戰前畫面，基本系統是一對一，除非敵人逃走、敵人戰敗或自軍戰敗以外，便會一直使用該角色及部隊。

戰略



選定出戰角色後，便會進入作戰指示畫面，而內面亦有數個指令可供選擇，現在就解説一下。

------ 作戰及陣形 > 100人以上 ------

激突：選擇與敵人正面攻擊，之後便需選擇進攻陣形。



a. 中央突破：從敵人的中央攻入的陣形，能分斷敵人的軍勢，對密集系陣形時能發揮其效果。

b. 密集突破：將兵員排成好像牆一樣，最大的攻效是能打垮敵人的陣形，特別是對包圍系陣形時能發揮其效果。



c. 包圍突破：一看到陣形便知主要是包圍敵人來展開攻擊，對中央系陣形時能發揮其效果。

防衛：以防衛為中心，擊退敵人為目的。



a. 中央防御：重點是守護著自軍的中央部份，對密集系陣形時能發揮其威力。



b. 密集防御：兵員排成牆一樣，重點是在於前方的防衛，對包圍系陣形時能發揮其威力。



c. 包圍防御：此陣形重點是集中於兩側位置的防衛，對密集系陣形能發揮其威力。



必殺技：當武將(兵員)的士氣到達一定程度後，便可使用必殺技，武將可使用的必殺技共有三種，每一種均需使用不同份量的士氣，當然要使用大量士氣的必殺技威力亦大；不過使用必殺技時亦需留意敵人的兵種，因為某些兵種對某些必殺技是無效的，當然亦有相對，至於士氣值玩者可留意戰鬥畫面最左上角或右上角位置。

※註：使用必殺技的話，其陣形會自動設定為一個特殊陣形，該陣形沒有優點也沒有缺點，對任何陣形也是平均的。

退却：令已選擇的隊伍徹退，該隊會定義為「輸方(敗北)」，而且不能再次在該場戰事中出戰。

------ 作戰及陣形 > 100人以下 ------

攻擊：只會在兵員數目100人以下才出現，能否以少敵眾亦在此看到。

a. 專攻：主重向敵人部份突破的陣形，對攻守陣形能發揮效果。

b. 攻守：應用力高的一種陣形，原因是攻守並重，對專守陣形能發揮效果。





c. 專守：屬以退為進的陣形，主要放重於守的方面，對專攻陣形能發揮效果。

※註：另外亦有必殺技及退却兩項指令，用法與上文所提到的一樣。

攻城





當自軍是主攻時，將敵人的所有隊伍消滅或敵人徹退後，自軍便可進一步進入攻城戰；進入後，自軍便可有三次機會攻城，若三次機會也不能將城攻下的話，自軍便算進攻失敗，要退出戰事。

攻擊：進行攻城戰，進攻敵人的城牆。
説得：利用已選擇的武將要求敵人投降，能令敵人士氣下降。
退却：不再進行攻城戰，戰事立刻結束。

防守



當自軍是被攻時，當然要守城避免被敵人攻下，自軍亦會有三次機會守城；但需留意的，就是如果自軍的士氣值到0時城亦會被敵人攻下。

防御：使用後已選的武將會做防禦工作，向敵人的反擊能力會加強。
士氣回復：使用後武將會向自軍的士兵打氣，能回復護城兵的士氣。

製造商：SUCCESS　發售日：發售中
價格：4800日圓 記憶：26
STG/MEM

Present by：山寺良牙







超激烈魔女射擊遊戲
COTTON BOOMERANG

前言

曾在街機中顯赫一時的射擊遊戲《COTTON》，經過不斷的系統改良後，現在終於在SEGA SATURN上推出其最新作《COTTON BOOMERANG》，今期就介紹一下這個遊戲的系統吧！



出場人物大幅增加？

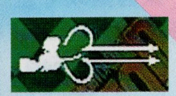
一看之下，便得知有八位人物可選？是錯的，實際上可選的人物只有四位。哪餘下的四位去了何處？事實上，其中有兩位出場人物是有會有不同的攻擊方法的，現就為遊戲出場的人物介紹一下。

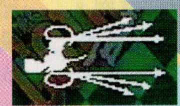


COTTON

本名NATA．DE．COTTON，年齡不詳(精神年齡層5歲)，極度喜歡一個叫菲羅的人，而且十分喜歡吃，只要有得吃便甚麼也不理。

移動速度屬一般，但攻擊力則比較強，特別是投技方面，她有「炎、風、冰」三種屬性，不同的屬性亦有不同的攻擊方法。







SILK

妖精國菲朸美杜的妖精，由於性格太認真，所以經常「左籐右籐」，而且亦不遲勞苦的做，而事實上她只是位十八歲。

基本上她攻擊力偏低，而換來的是速度，對於回避敵人的攻擊是她的強項；至於攻擊方面，她只有一種是光屬性。

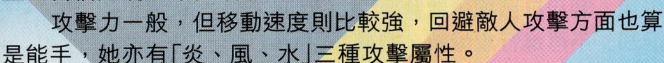




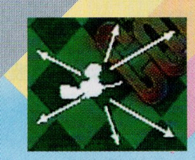
APPLI

本名APPLI．KE．PANPUKIN，是PANPUKIN王國的第三公主，年齡雖是13歲但已成為王室的第一魔法使，雖然她年紀輕輕，但心中是存有一個很強的野望，另外性格年少氣盛，自信過剩，十分活潑的女孩。

攻擊力一般，但移動速度則比較強，回避敵人攻擊方面也算是能手，她亦有「炎、風、水」三種攻擊屬性。









NIDDLE

是代代服侍王室的精靈，傳到第49代他便變成APPLI的帽子為她服務，而他亦有比較強的家庭意識，有時更會向家人發嘮騷，而他已有三孩子。

攻擊力最強，相對移動速度則是最慢的一個，使用投技攻擊更是有絕大的效果，他亦是只有光屬性一種。

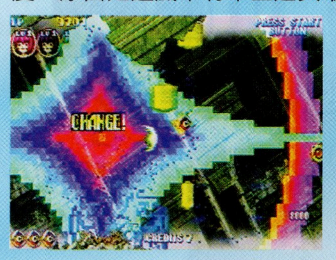


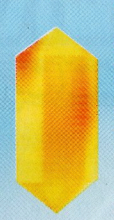


轉完轉完又再轉

此遊戲其中一個比較新穎的地方，就是這個轉人(CHANGE)系統。甚麼是轉人系統呢？其實這系統相等於以往射擊遊戲中的「爆彈」，除了可利用它消除畫面上所有敵彈及攻擊外，最重要的就是轉換角色。

雖説轉換角色好像不太有用，但實際上可能左右遊戲的進度，原因是遊戲中有某些道具取得後是用來令該人物LEVEL UP的，當轉換時，其LEVEL是不會保留的，直至玩者轉回高LEVEL的人時才會再度出現。不明？



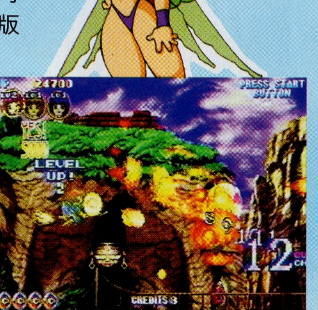


例：COTTON是LV.5、SILK是LV.3，而玩者正使用COTTON，當轉換時，玩者便會使用LEVEL較低的SILK，直至玩者再轉換才可再度使用LEVEL較高的COTTON。

何謂屬性射擊？

其實是擊中敵人後，會被封印著，之後玩者可再攻擊他做成特多的連續攻擊(HIT)；或者可用CATCH用捉著他再投出去用來做連鎖攻擊，這兩個攻擊均會在版面上出現一些可取得的BUBBLE，取得後會在過版時有特別獎分。





射擊出招表

此遊戲另一個特色，就是可以按特定的COMMAND用來做出特別的攻擊，好像玩格鬥遊戲般，現將該等COMMAND列出來。

- ←→A：作前方強力攻擊，相等於Y制的功用。
- →→A：前方廣範圍攻擊
- →↗↑A：作斜上前方強力攻擊，相等於R制的功用。
- →↘↓A：作斜下前方強力攻擊，相等於Z制的功用。
- ←↖↑A：作斜上後方強力攻擊，相等於L制的功用。
- ←↙↓A：作斜下後方強力攻擊，相等於X制的功用。
- ←→A→A：作前方廣範圍連續攻擊





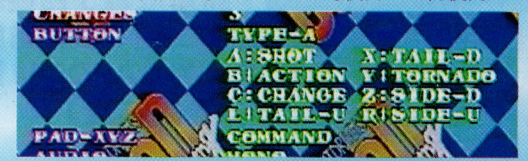


頗復集的射擊方向系統

在進入OPTION後，一項叫BUTTON的項目中，大家也知道是用來調較按制的；但又是否知道這些制的正確效用呢？

其實這些制是用來向不同方向攻擊的，雖然是頗為復集，但用熟後可是十分好用的，已列出他們的使用方法。

註：只能於PAD-XYZ中設定為COMMAND時使用，且而使用TYPE-A。



A：正敘攻擊(射擊)——與一般射擊遊戲一樣的平敘射擊，敘發射一下後按著制不放一會可使用儲氣攻擊。

B：ACTION——可説是出拳攻擊，功用除了可捉著敵人後拋出去作投技攻擊外，亦可用來擊去敵人放出來的子彈。(註：LASER炮類無效)

C：CHANGE——即使用上文所提到的轉換角色+爆彈

X：向斜下後方(↙)使用屬性射擊

Y：向正右方(→)使用屬性射擊

Z：向斜下前方(↘)使用屬性射擊

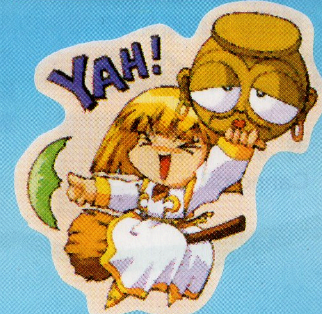
L：向斜上後方(↖)使用屬性射擊

R：向斜上前方(↗)使用屬性射擊









OMAKE——美麗的GALLERY

另外在標題畫面中選GALLERY的話，可以看到遊戲中各設定畫，另外玩者過版後的圖片亦會收錄，不過一定要玩者過版後才可在GALLERY中再看。







新GAME介紹




製造商：CAPCOM　發售日：10月15日(發售中)　售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK(PlayStation)　容量：CD-ROM
2P/MEM/ETC/Dual Shock對應(PlayStation)

By: Agent X · Glen

CAPCOM GENERATION～第3集　歷史由這裡開始～

CAPCOM カプコン ジェネレーション GENERATION 第3集 ここに歴史はじまる

出發！時光倒流之旅……

在今集的《CAPCOM GENERATION～第3集 歷史由這裡開始～》中，將會收錄了四隻於早期推出的業務用遊戲，包括CAPCOM首隻遊戲－《VULGUS》。因此，對CAPCOM遊戲歷史有興趣的朋友，就一定要試試啊！

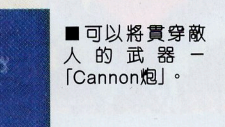
1984年5月

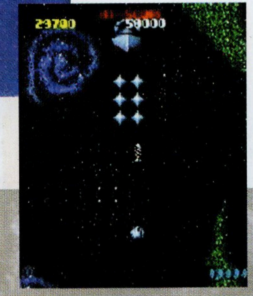


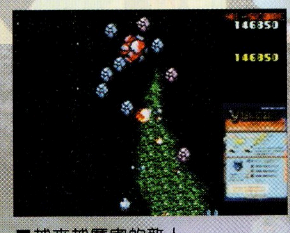
《VULGUS》，是CAPCOM第一隻業務用縱向射擊遊戲。玩法雖然簡單，但難度則絕對不會輕鬆。遊戲主要以宇宙作為舞台，而敵人自然是一些外來入侵者。

遊戲特色方面，主要有2種：首先，在各Stage之間，特別設有一個Bouns Stage，令玩家可以利用這機會將積分增加。其次，在攻擊系統方面，自身戰機除可使用普通的連射炮之外，更可以使用一種貫穿力強但有彈數限制的武器－「Cannon炮」。


■TYPE 1畫面。


■可以將貫穿敵人的武器－「Cannon炮」。


■「Bouns Stage」。


■越來越厲害的敵人。

佐吉
只要集齊以上三種敵信號，佐吉便會出現。取得的話，你便會獲得10000分！！

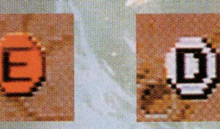
ITEM介紹

POW
增加一發Cannon炮。

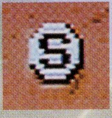


敵信號(サイン)E
壓抑敵人的增援數量

敵信號(サイン)D
壓抑敵人的發彈數量

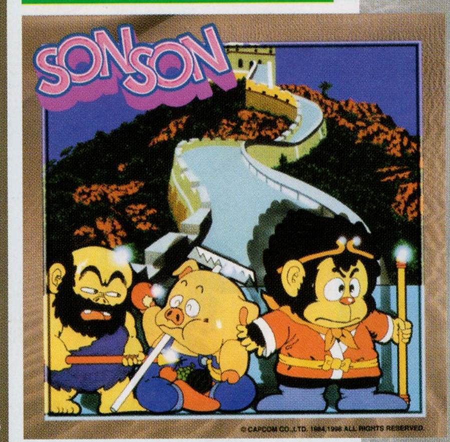


敵信號(サイン)S
壓抑敵人的移動速度

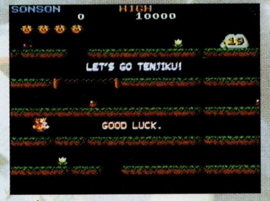




1984年7月



《SON SON》是CAPCOM繼《VULGUS》後，第二隻業務用遊戲。《SON SON》除了是一隻橫向動作遊戲之外，更可以容許2位玩者一起參與。故事方面，主要是改編自我國四大名著之一的《西遊記》，而二位主角則是悟空(SON SON)和八戒(TON TON)。



■出發了！！


■當作上下移動時，會出現短暫的硬直時間。

遊戲分為六個階段，玩者可以於畫面上作上下左右移動，更可以向敵人進行射擊，以便到達最終的目的地－"天竺"。遊戲中，將會有各式各樣的敵人出現，如山賊、食人魚等等，以營造一種多彩而虛幻的感覺來。


■看見「POW」的話，便應快快取得……

HIGEMARU



■這樣，畫面上所有敵人便會變成Foods。



■2P同時參與遊戲模式。

ITEM 介紹









Gambo Foods(ジャンボフーズ)
可以獲得1000或以上的分數。

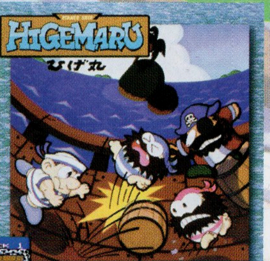
Small Foods(スモールフーズ)
除了可獲得一定分數之外，只要取得六個後便會出現Gambo Foods(ジャンボフーズ)。



POW
取得後，畫面上所有敵人會全部變成Foods。

竹筍(タケノコ)
通過特定地方時便會出現。在那裡？你估下啦！

1984年9月



《HIGEMARU》是CAPCOM另一隻於同年推出的動作遊戲。遊戲內容主要是講述一名水兵－「モモタルー」，單身闖入海賊「HIGEMARU軍團」所設下的迷宮陣，而任務當然就是以消滅海賊啦！

玩法和《炸彈人》差不多，主角會被置身於一個設有大量木桶的版圖中，而玩者

則需要利用那些木桶來攻擊敵人。另外，有時候畫面上會發現一些不斷閃爍的木桶，當主角拿起它時，便會出現一些可以獲得分數的ITEMS。當然，如果玩者好運的話，更會有無敵、增加1P隻數等等ITEMS出現，見到那些木桶就不要放過！

除此之外，有些敵人亦會躲藏於木桶之中，因此主角便需要首先用木桶將敵人趕出來，然後才可以攻擊。(即要作出2次攻擊)



■開始時，將會有一個Lesson予玩者練習一下。

■原來一個木桶是可以消滅平排中的敵人們。(不論是縱或橫)



■你看見嗎？不少敵人已躲在木桶中。

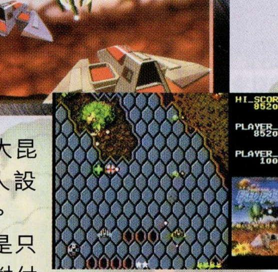


■只要玩到達一定的關數，便會與眾多的海賊進行對決。



■有些ITEM是可以令玩者無敵，如畫面中的"舵"就是。

1985年2月



《EXED EXEES》是繼《VULGUS》及《1942》之後，CAPCOM另一隻縱向射擊遊戲。遊戲最大的特色，除了使用了2重卷軸機能之外，更特別加入了可2人同時參與遊戲的系統，為當時射擊遊戲的一大突破。

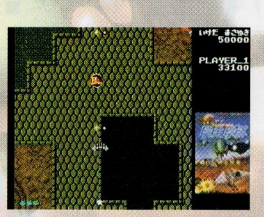
此外，遊戲亦特別加入了巨大昆蟲－「EXES」及要塞等大型敵人設定，令遊戲更有迫力和富刺激性。

遊戲玩法同樣十分簡單，都是只需要不斷消滅眼前的敵人，而在對付大型要塞等敵人時，更需要講求玩者的連射能力！！（當然，在PlayStation/Sega Saturn版本中，是有一個連射掣的）

■2P合作對戰。

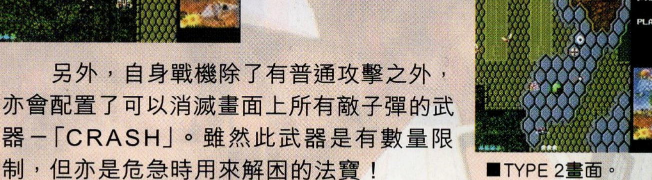


■大型要塞出場！



■用來「Power-Up」的ITEM。

另外，自身戰機除了有普通攻擊之外，亦會配置了可以消滅畫面上所有敵子彈的武器－「CRASH」。雖然此武器是有數量限制，但亦是危急時用來解困的法寶！



■TYPE 2畫面。

「COLLECTION MODE」

和上2集一樣，玩者將可以在這裡得知一些和遊戲有關的歷史及資料，如機械、ITEMS及怪物等設定。另外，這裡又會提供一些遊戲的入門要點，以讓玩者可以盡快掌握遊戲技巧。



■人物插畫。

■宣傳海報。

除此之外，模式中亦設有「SECRET」一項，只要玩者能夠達成各SECRET所提出的條件，便可以打開「SECRET」的了。



■只要達成特定條件，便可以進入「SECRET」一項中。

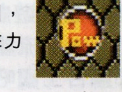
ITEM 介紹

佐吉
增加一次「CRASH」武器





■TYPE 3畫面。



POW
「Level 1 Power-Up」，將會增加戰機的攻擊力和射程



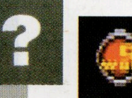
POW
「Level 2 Power-Up」，令戰機的攻擊力和射程再獲增加

POW
可以將畫面上的敵人變成Foods



POW
「最強Power-Up」，將戰機的攻擊力及射程增加至極

WOP
「Power-Down」，降低戰機的攻擊力和射程(避免取得的ITEM)





新GAME介紹

製造商：博報堂 發售日：99年1月預定
售價：6800日圓 容量：3CD 記憶：未定
SLG/ 1P/ MEM

TEXT：零式迪爾



火魅子傳～戀解 發生於古代"九洲"的戀愛模擬遊戲

由RED的廣井王子作總合，舞阪洸故事，大暮維人負責人物原案的大作模擬遊戲「火魅子傳」，外表雖與一般同類型遊戲無大分別，實則在內容及系統上作出不少創新的嘗試，除了有戰略級的模擬遊戲要素外，更會在「內政」及「戰略」的狀況中加入戀愛模擬的要素，加上有大量的高質素動畫作號召，令她成為眾美少女遊戲中的注目作。

故事概要

現代的高校3年生"九峪"，在發掘九洲耶牟原的遺跡途中，被剛發現的謎之鏡精靈"京"轉送到3世紀初頭的"九洲"。而到原世界的遺一方法，是要借助耶麻台國女王"火魅子"之力才可，但耶麻台國已被狗根國所滅，因此九峪要四處找尋擁有耶麻台國王室血脈的女人，助她復興王國成為女王，引出火魅子之力返回現實世界。



■男主角"九峪"

■鏡精靈"京"

■發揮古代銅鏡之力的關鍵"姬島日魅子"

遊戲系統介紹

遊戲基本是戰略模擬形式，1回合是故事的一星期，在這期間主角要負責「內政」(軍隊的編成及裝備)、「戰略」(地圖上的移動)、及戰術(與敵軍的戰鬥)。在內政及戰略中會發生與女孩子們的EVENT事件，好感度高時更可與她約會增進感情。



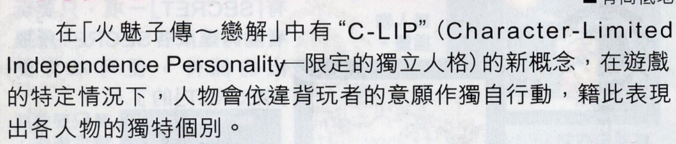
■內政中會有各種事件發生



■地圖的移動畫面



■有高低地形表現的戰場



獨特的"C-LIP"概念

在「火魅子傳～戀解」中有"C-LIP"(Character-Limited Independence Personality—限定的獨立人格)的新概念，在遊戲的特定情況下，人物會依違背玩者的意願作獨自行動，籍此表現出各人物的獨特個別。

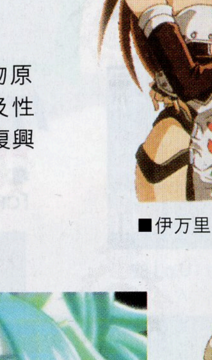


6名耶麻台國的女王候補

以繪畫美少女著名的新進漫畫家"大暮維人"擔任人物原案，是這遊戲的一大賣點之一，各女孩也有獨特的外型及性格，加上流麗的動畫場面，相信可吸引到不少玩者為她們復興耶麻台王國吧。

■志野

■藤那

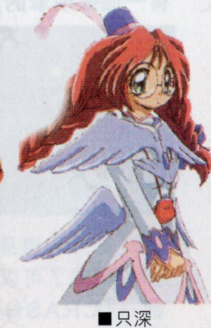


■伊万里

■星華



■香蘭



■只深



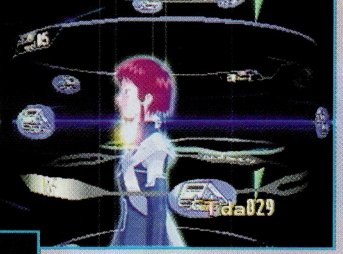
謎之女 SERIAL EXPERIMENTS 玲音

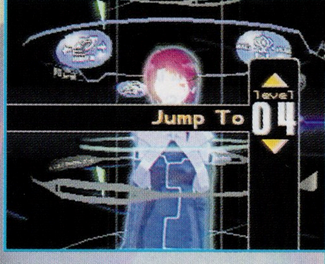


一個解謎式的ETC遊戲，感覺上似另一隻PIONEER LDC的戀愛遊戲系列，但今次主旨並不在戀愛方面，而是解開各種各樣的謎，至於最後的結局會是……

基本操控

START：開始遊戲
方向掣：選擇項目
←、L1：向左移動
→、R1：向右移動
L2、△：OPTION MENU
□：項目部份詳細資料
○：選項決定
×：指令取消



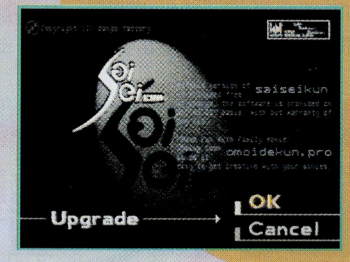


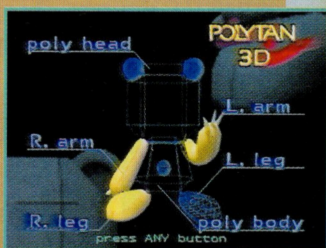


遊戲一開始便會立刻進入網絡上，在該處會分為22個LEVEL，基本上，有關玲音現實世界的資料會分佈在網上不同的地方，玩者要不斷查看有關玲音的日記及生活記錄之類來解開有關她的謎；另外玩者如果在選項得宜的話，更可看到一些有關現實世界玲音的片段。









玩法技巧

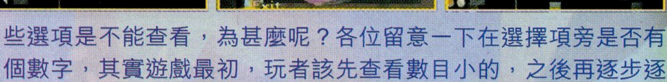







在網絡上，基本上每個LEVEL均會存在有關玲音的資料或聲音片段，特別是聲音片段內是有三個有關的選項，玩者的選擇，有時會直跳去第二段的資料，再逐小逐小的解開有關玲音的事。

另外，有時玩者會發覺有些選項是不能查看，為甚麼呢？各位留意一下在選擇項旁是否有個數字，其實遊戲最初，玩者該先查看數目小的，之後再逐步逐步的查看較大的數目，事實上，若選擇正確的話，是可以逐步增加可看到的資料的，到最後，便會解開玲音的謎底。









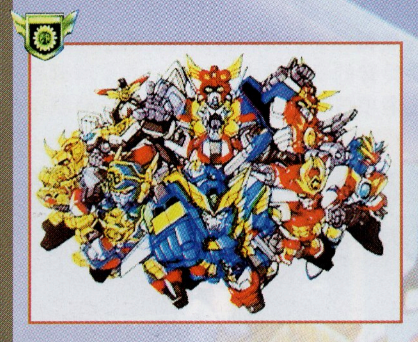



TEXT：超級勇者FANS——MS

勇者迷必備之作！！
新世代機械人戰記 Brave Saga



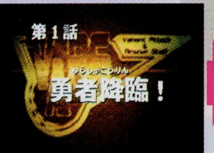
遊戲特色



相信大家對於「勇者系列」的機械人都不會陌生，以《傳説之勇者》和《黃金勇者》最為人熟識，它們終於都在PlayStation上與大家見面，名為《新世代機械人戰記 Brave Saga》的遊戲，除了有齊所有「勇者系列」的勇者外，還有《太陽之牙》、《裝甲騎兵》以及《機甲界》，另外，更有新加的勇者，那就是《勇者聖戰》了。

遊戲畫面

整個遊戲的基本流程，就如電視動畫般以話數來進行，各話都有它的故事交代以及事件發生，當故事需要進行戰鬥時，就會轉成地圖畫面來代替，主要的故事接近有五十話之多，內容非常豐富。




◆各話數的表示


◆故事展開


◆地圖畫面


◆戰鬥畫面

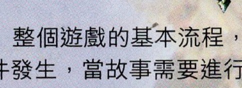
初回限定版！！

這遊戲的初回限定版將會連同BAAN全彩色的公仔發售，價格仍會與普通版的同樣不變，至於BAAN的SIDE是1比1，大約有15cm高（因它可由15cm高變至10m高），相信各勇者迷絕對不會錯過。

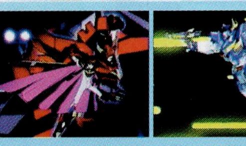


◆初回限定版送出的BAAN

故事概要



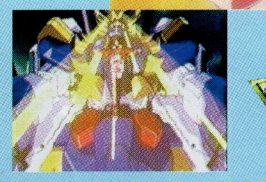
序



為了再次封印將會復活的CROWN DARK，聖勇者們便集結起來，可是由於CROWN DARK與聖勇者的意識體相同，要封印它是不可能的，在擁有強大力量的CROWN DARK面前，聖勇者們的力量失去，之後戰鬥就這樣完結。



一個強大意志「阿斯達魯」向各勇者指出，只要有神聖之心就能將CROWN DARK封印，於是BAAN便立即出發找尋這顆神聖之心，就這樣它便降落地球。







第一話——勇者降臨

由於芹沢瞬兵所居住的地方非常廣闊與靠近海洋，所以有「海濱都市」之稱，而他的姊姊亦從事這街的開發工作，多是關於保護大自然和開發宇宙的研究，剛巧現在在海濱球場展示她的作品「VARS」，瞬兵就參加了這場「VARS」對戰，就在此時兩顆光球從天上降至球場內，引來一群機械獸，牠們打算將球場球壞，從而取得「VARS」，就在危急之際，皇帝艾斯凱撒及時趕到，可謂敵人數目太多而不能保護球場，倒下來的瞬兵不久醒來，還得到BAAN的幫助，接着離開球場與剛到達的武裝合體火鳥對付敵人。



第二話——勇者的使命

瞬兵回到家後BAAN便要求他共同作戰，因為勇氣是它們的力量之源，瞬兵經其姊姊鼓勵便答應，在他打算到外散步時，BAAN便將能與它通訊器交給他，在街上勇太不慎碰倒瞬兵後立即離去，接着瞬兵的好友菜菜子説要到大街看SHOW，於是二人便到大街去，在SHOW進行時，一部機械獸向警車攻擊，此時勇太上前阻止，幸好勇者刑事迪加前來保護勇太，瞬兵見敵人包圍着迪加，便立即通知BAAN出戰協助。



製造商：SQUARE　發售日：12月23日
售價：385港圓　容量：CD ROM點　記憶：未定
A · RPG/ 1P/ MEM

TEXT：零式迪爾

陸行鳥的不思議迷宮2 チョコボの不思議なダンジョン2

再一次陸行鳥冒險大活劇

陸行鳥的冒險活劇RPG



「陸行鳥的不思議迷宮」以可愛的人物及自由度高的遊戲性，得到廣大年齡層的玩者支持。繼上集推出後已近一年，這大受歡迎的作品再次增強遊戲性及趣味性享譽而歸。

新同伴們的加入



今集與陸行鳥一起冒險的同伴增加了不少，除了大家熟悉的「莫古」(Mogri)外，更加入了外表可人的白魔法師少女「Priest」和機械技師「薛特」(Cid)協助戰鬥，而部份以往一直是敵人的角色，在今次更會有成為同伴的可能。



■白魔道士少女「Priest」
■機械技師「Cid」
■古怪生物「Mogri」
■肥胖陸行鳥「Fatty Chocodo」
■黑魔道士「Wizard」
■石巨人「Golem」

6種類的魔法書本（＋α？）

魔法攻擊是讀取書本來發動，除了基本6種類的魔法書本外，更會有新增的「小困難之書本」，發動後會籍陸行鳥本身的能力出現不同效果，可能是超強力的魔法，也可能是動機不明的法術……



■震激之書本　■火炎之書本　■冰結之書本　■吸收之書本
■空氣之書本　■雷激之書本　■小困難之書本

各種交通工具及裝備

今集的最大特色之一，是增設了不少交通工具及裝備，來輔助戰鬥和版圖的移動，令今集的探險場所和世界觀變得十分廣闊。暫時公佈的只有陸地及各種潛水裝備，希望遲些會有飛行道具的公佈吧。



■潛水裝陸行鳥
■萬能戰車「薛特坦克」
■「薛特潛艇」

不思議的SAVE DATE！

在上集隨遊戲附送的SAVE DATE碟內，收藏了很多SQUARE遊戲的特別SAVE資料(合法金手指？)，今集決定同樣會送出，並已名為「不思議SAVE DATE 2」，雖然現在內容未定，但相信會有不少SQUARE的FANS已期待萬分吧。



■大受好評的「不思議SAVE DATE」



製造商：TAITO 發售日：12月10日發售
價格：328港元／698港元(CHRISTMAS SPECIAL GIFT PACK)
SLG/MEM/CONTROLLER/DUAL SHOCK

OFFICIAL PRODUCT

Present by：山寺良牙



九廣東鐵電氣化直通車(Ktt)運行測試

電車GO！2

前言

一個在日本大受歡的火車模擬駕駛遊戲——《電車GO！》，在推出其新作《電車GO！2高速編》時，又再次掀起白領排隊到遊戲機中心的現象；現在TAITO正式將這名作再次移植到PlayStation上，並決定於12月10日發售，現在就於發售前簡單地介紹一下，好了，前往廣州東站Ktt列車即將出發、乘客請小心車門——出發進行！



<<<遊戲模式>>>

ARCADE MODE——當然就是街機模式，所有難度及規則均會以街機為準，遊戲的特色是「需名正言順的飛站」(或稱通過)，出場路線為：東北．秋田新幹線E3系こまち(秋田→大曲)、北越急行ほくほく線HK-100形(犀瀉→うらがわら／六日町)、京浜東北線209系(品川→上野)；另外在街機中屬隱藏路線的「北越急行ほくほく線681系2000番台特急はくたか(犀瀉→六日町)」，會變成正規路線，玩者可隨時選用；至於其他隱藏的事，就得由玩者在發售後自己去找了！



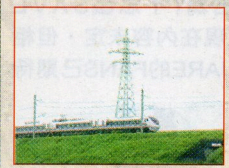
時間表模式(時刻表MODE)——新模式，玩者可選擇玩不同的路線及不同的時段，玩者選不同的時段時，天氣、天色、背景、甚至是車種均會有少許變化。



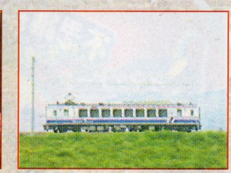
車長養成所(運轉士育成所)——另一個新模式，玩者在育成所接受考試，若合格的話，在ARCADE MODE及時間表模式中會出現新的路線。

入門模式——與上集一樣，對於一些初玩的人，便可利用這模式來熟習一下列車的操作方法後，再進入實戰。

鐵道資料館——基本上等於前作的ALBUM MODE，而今作會將此模式大幅POWER UP，除了有圖片外，亦會有列車的有關資料、SCALE、甚至是MOVIE，鐵道迷不容錯過。







<<<遊戲特色>>>

今作《電車GO！2》的特色，除了正如上文般提到可以「名正言順地飛站」外，在規則及難度方面亦會作出相應的增加，例如：前作在速度低於20km/h使用緊急BRAKE來停車是合法的，但今次就絕對不可、停車合格是±0m等；相對來說又有規則刪除(警笛過剩)。加上大多路線均是要高速行車，最高更去到245km/h，其快感是難以形容的。

至於PlayStation版更加利害，除了上文所說的外，還會有新加的路線——大阪環狀線，大阪環狀線——被喻為「大阪的山手線」，她與東京的山手線一樣，是圍繞著大阪中心行走的一條循環線，山手線一周約1小時，大阪環狀線則是40分鐘，而且亦會有各色各樣的列車出現，至於今次現者所駕的，就是橙色車身的103系。









<<<路線解說SPECIAL>>>

——秋田新幹線E3系こまち——

起終點：秋田→大曲　　難度：中級&特級

1.絕對必取的SECTION獎秒(秋田→四ツ小屋&神宮寺→大曲)

2.大張野通過後的80km/h→90 km/h→100 km/h

3.容易被遺忘的隱藏獎秒

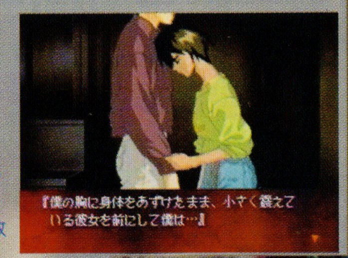
<<<特別情報>>>

1. 12月10日《電車GO！2》會發售一個CHRISTMAS SPECIAL GIFT PACK，這個是將《電車GO！2》及其專用控制台PACK在一起發售，售價698港元。

2. 同日亦會發售另一款《電車GO！》系列專用控制台，是採用單手操控，此掣在209系及秋田新幹線E3系こまち中使用(指實車)。

製造商：Sony Computer Entertainment inc. 售價：4800日元
發售日：發售中 容量：2 CD-ROM 記憶：1 BLOCK
AVG／ MEM／ 對應DUAL SHOCK

TEXT BY 酒井明樹



森巴結他「SAMPAGUITA」

「士郎正宗」的人設與SONY「やるドラ」系列的遊戲！

相信大家對「士郎正宗」也不會陌生，他著名的代表作包括有APPLE SEED（OVA版）及攻穀機動隊（劇場版）的原作。

至於「やるドラ」系列方面，性質大概與一般AVG的遊戲玩法相近，所不同的地方只在於是以大量動畫來進行遊戲，有如看動畫一般。（在85期的GAME ECHO，米奇已為大家詳盡分析了「やるドラ」系列）所以如果能配合出色的畫家及故事，相信必定能故事生色不少。



故事

在一個下雨的晚上，主角在街上遇到一名頭部及腳部受了傷的少女，她帶着可憐的眼神望着主角。主角因為同情她所以沒有報警，其後還帶她回家。少女自稱失去了記憶，而只是記得自己的性名是「瑪莉亞」（マリア）。主角從她的言行上便得知她是菲律賓人，但最令人覺得奇怪的是，在她的身上竟持有大量現金和一把中國所製造的小型手槍。究竟她是什麼人？她會否帶給主角麻煩？對主角的性命有威脅嗎？

■ 喂！你這樣不行呀！

■ 都是怪自己不好，看！

如何與「瑪莉亞」同居！？

能與瑪莉亞同居是遊戲初時最基本的條件，不能與她保持着良好的關係，瑪莉亞會離開主角，而遊戲亦會因此而結束。



■ 你不是好人呀！



■ 好人才有好收場！

涉及的地方

香港

「瑪莉亞」與「布」曾在香港的九龍城居住，而且看來替黑幫辦事。究竟她是什麼人？來到日本的目的又是什麼呢？



菲律賓

是瑪利亞的所出身地方。但為何要離開自己的國家鄉而來到香港呢？為何主角與瑪利亞會一起在菲律賓？



主要人物簡介

自稱失去記憶的少女「瑪莉亞」（マリア）

她是一名菲律賓國籍的少女，曾在香港九龍城居住，一直為香港黑幫精鋭部隊的一員。因為接到上頭的命令而到日本與當地的幫會鬥爭。

主角遇到她時，瑪莉亞自稱除了自己的性名外，其他一切也記不起。

與瑪莉亞有特別關係的「布」（ボーイ）

「布」出生於菲律賓，他與瑪莉亞的關係有如兄妹，與瑪莉亞曾替香港的黑幫辦事，其後被There派到日本，過程中與瑪莉亞失散。



注意事項

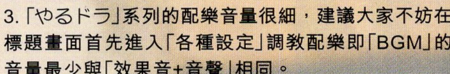
由於這遊戲與「DOUBLE CAST」及「擁抱季節」的系列相同，所以某些特別模式的出現方法也是相同的。

1.小禮物（おまけ）

能完成80%以上的達成率，在標題畫面便會出現（·ミ·ミ田）的選項，進入後便可欣賞角色的人物設定及原畫。

2.出現指示符號

只要完成任何BAD ENDING三次，便用其儲存檔案開始遊戲，便會出現選項使用或不使用指示符號，只要按照指示符號選擇答案，便能完成遊戲其中一個GOOD ENDING。



3.「やるドラ」系列的配樂音量很細，建議大家不妨在標題畫面首先進入「各種設定」調教配樂即「BGM」的音量最少與「效果音+音聲」相同。

4. 要解開所有的迷，請注意遊戲誌的攻略。

製造商：GUST　發售日：12月17日發售予定
價格：港幣328元　記憶：1 BLOCK
RPD/MEM/DUEL SHOCK

OFFICIAL PRODUCT

Present by：山寺良牙

調合式RPG新作
艾莉工作室

前言



有玩過前作的讀者相信有很多也會誤以為是SLG，而事實上這是一隻RPG(為何是RPG就得問問廠商)，今期就會為這題材十分新穎的RPG《艾莉工作室》做個介紹。

故事

今作《艾莉工作室》名乎其實是《瑪莉工作室》的續集，聽下去好像沒關係，但實際上是有少少關係的。

原來今作主角艾莉在以前曾經患傳染病，而且病到瀕死的邊緣，後來喝了瑪莉(マリー)所製的藥後，便藥到病除，結果艾莉便受到瑪莉的影響希望成為練金術士，並且出發到王都查露本路古(ザールブルグ)參加王立魔術學校的入學試。

艾莉雖通過考試，可是由於成績剛好合格，不能入住該校的宿舍；就在她徬徨之際，被以前瑪莉的老師安古莉多(イングリド)得知她的來歷，最後便讓艾莉往進以前瑪莉的工房，於是艾莉便承繼了瑪莉的情況，一邊出外找工作、一邊上學的生活。

主要人物介紹

艾露菲露．多拉姆
(Elfir-Traum)(エルフィール．トラウム)
「CV：長沢美樹」
年齡：15
身高：152cm
體重：40kg
說明：通稱「エリー」，以前曾經患傳染病，後來喝了瑪莉所製的藥後，便受到瑪莉的影響希望成為練金術士。

遊戲系統





現在向一些未玩過前作的讀者解釋一下遊戲的基本系統。

既然是練金術士，要將各種原料調合製作新的物品，又怎能沒有原料呢？所以艾莉是要出城外不同的地方找各種不同的原料，而且出來也需費數天的時間，而且亦很多時會遇上怪物而戰鬥。

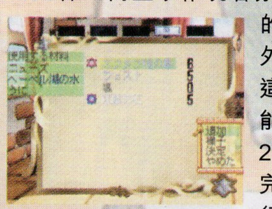


取得原料後，便得回到工屋調合成各種新的物品，調合時也得需要一些儀器及時間。

物品製成後，便可賣給有需要的人，又或者放在自已的背包中，在戰鬥時利用。

有時亦會有客人自動走上門要求艾莉製出某種物品，而艾莉便得在限期前交貨。

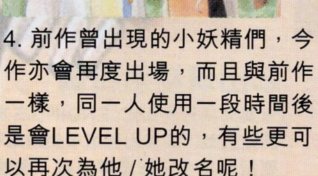
遊戲特色



今作《艾莉工作室》有以下幾點特色：

1. 今作出場的製成品會大幅地增加，由前作《瑪莉工作室》的100件道具大增至200件，而且今作玩者亦可製作出全新的製品出來；另外調合的過程中，玩者亦可調校份量，這個量是會直接影響到製成品的效果、能力、甚至是賣價。
2. 每年均有一次調合比賽，這個比賽是完全新加上的，基本上是以問答形式進行，至於完成後會有甚麼特別事故就得由玩者去看了。
3. 今作在故事性方面亦會有所增強，好像看DRAMA般，有些特別事件更會用MOVIE的形式去表現出來，如果玩得適合的話更可能會有一些比較有愛情味的事件出現；另外ENDING數目也會大增加至13個，艾莉會否成為練金術士、需要退學、又或者成為……！就得看玩者了。





4. 前作曾出現的小妖精們，今作亦會再度出場，而且與前作一樣，同一人使用一段時間後是會LEVEL UP的，有些更可以再次為他/她改名呢！

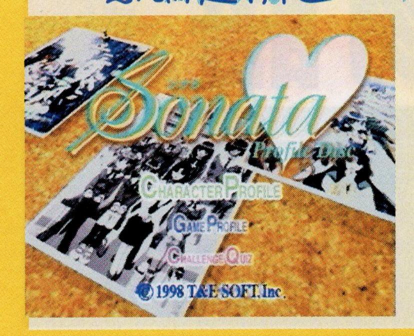




製造商：T & E SOFT
發售日：今冬發售予定　價格：5800日圓
PRG / MEM / DUEL SHOCK

Present by：山寺良牙

無論是前世、今生、未來，我也要找到妳！



SONATA



前言

戀愛SLG、戀愛AVG相信各位已玩過不少，但「戀愛RPG」又有否玩過呢？今次不如試試這新的類型「戀愛RPG」遊戲——《SONATA》。

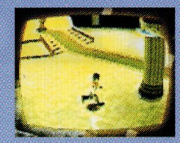
故事

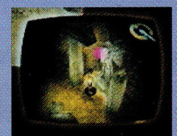
一對相處日久而發生感情的男女，經過一段困難的日子後，也到了雙方「告白」的時候；可是就在二人正想告白之時，一道謎一般的強光，令女方一下子消失，而追上去的男方（主角），亦因這道光而跳進別的時空，究竟主角能否於別的世界尋回他的至愛呢？



遊戲特色

事實上，主角是跳進一個叫「平行時空（パラダイム）」的地方，而遊戲主要分為三個世界，分別是：劍與魔法所支配的幻想世界——BLUE MOON（ブルームーン）、廣闊的地方及學生為榮的巨大學園——德川學園、近未來的科幻CYBER SPACE世界——NANO・SEAK（ナノ・セック），在該世界會遇到8位女孩，她們全部均有共通的人格，可是各人也是喪失記憶的，唯一能再次維繫的，就只有僅餘的戀愛記憶。究竟哪一位是當然要告白的女主角呢？





另外，此遊戲的另一大特色，就是令女孩的好感度增加或減少，並不是在於選擇對白方面，而是在於經驗值方面；在地圖上有一些地方被稱為「MAGUNA HALL（マグナホール）」，是一些危險，需要與女孩拍擋一起進攻，而戰鬥時，主角所選的戰鬥方式是會直接形響到好感度的上升與下降，所以並不是簡單的擊倒敵人便算，而是配合女孩的性格而作出精密的戰略效果。



人物介紹

姓名（CV：小西寬子）
BLUE MOON：オアイ・サウス・ブルームーン
德川學園：南山あおい
NANO・SEAK：ZZ1-AO



姓名（CV：笠原留美）
BLUE MOON：カナレ・ゴールド
德川學園：金城かなれ
NANO・SEAK：ZX1-KANARE

姓名（CV：天野由梨）
BLUE MOON：チハヤ・マグナス
德川學園：大曾根ちはや
NANO・SEAK：BF1-CHIHAYA



姓名（CV：西村ちなみ）
BLUE MOON：ミズホ・ヘブン
德川學園：極樂みずほ
NANO・SEAK：AG9-MIZUHO



姓名（CV：氷上恭子）
BLUE MOON：フシミ
德川學園：納屋橋ふしみ
NANO・SEAK：TW2-FUSHIIMI



姓名（CV：今井由香）
BLUE MOON：ナルミ・キングス
德川學園：覚王山なるみ
NANO・SEAK：ST3-NARUMI



姓名（CV：長沢美樹）
BLUE MOON：イズミ・ダンシング
德川學園：鶴舞いずみ
NANO・SEAK：CL2-IZUMI

姓名（CV：坂口あや）
BLUE MOON：ニシキ
德川學園：凜小路にしき
NANO・SEAK：TW1-NISHIK



By: Agent X · Glen



玉繭物語

與其爲"生存"而戰，不如爲"共存"而努力！

負責《玉繭物語》人物設定及美術指導的近藤勝也先生，原來曾經參與過《天空之城》及《龍貓》這兩套動畫的製作，而在《魔女宅急便》一片中更是擔任人物設計一職。因此，大家將不難發現遊戲的人設及畫風均給予人一種非常熟悉的感覺來。








故事內容

話說人類與自然之間，有兩種力量令其維持著平衡的狀態，名為：「光」和「影」。可惜，隨著兩種力量的消失，平衡亦開始受到破壞，而"毀滅"之力便蠢蠢欲動。………世界終於生病了！

最先出現的症狀，就是在森林中的生物，逐漸幻變成魔物，而且開始襲擊人類。於是，人類便設立了「結界」，以阻止森林魔物的入侵。這樣，人類與自然便正式對立起來，而兩者之間的平衡亦因此蕩然無存。

一日，人類的「結界」突然崩潰，於是大量的魔物便向人類發動攻擊。當中，有一種外號名為"毀滅之蟲"的魔物－(オニブブ)襲擊「沙那斯」村，令不少村民因而病倒了。

究竟「結界」為何會失效？，而村民的病又有沒有藥可治的呢？

■結界失效了，甚麼辦？





■遊戲中，大部份的畫面均以立體多邊形來表現。

育成系統：收集→育成(戰鬥)→成長

主角(利班度)在進入森林探險時，雖然會受到各種魔物的攻擊，但是若果主角可以將魔物封印成"繭"的話，便可以予馬寶進行淨化，搖身一變成為主角的同伴。當然，一旦成為了「聖魔」後，主角是可以將其進行培養，而方法則是通過戰鬥來獲取經驗。在培養的過程中，「聖魔」的形態是會出現變化，而且各「聖魔」之間亦各有不同的特殊能力(魔法/必殺技等)。總之，一切的勝敗，甚至主角的命運，皆全取決於聖魔的力量了！

■戰鬥同樣以立體多邊形顯示。



■戰鬥畫面。

合成

聖魔與聖魔之間，其實是可以進行「合成」，以產生出全新的聖魔來。由於在合成的時候，會出現互相補足的效果來，所以玩者便可以根據各聖魔的特性來組合，以產生出一隻獨一無二的強力聖魔來。

為"共存"而努力的主角－「利班度」(レバント)

以將魔物封印成"繭"的戰士，為了追查「結界」失效的原因而進入森林之中。而根據傳統，以此為職業的他，長大後只可以娶娜姬(田田)人為妻子。



擁有"淨化"力量的少女－「馬寶」(マーブ)

娜姬人。她擁有將魔物淨化為「聖魔」的力量，而今次則會協助利班度，以能找出拯救村民的方法。



文：積奇

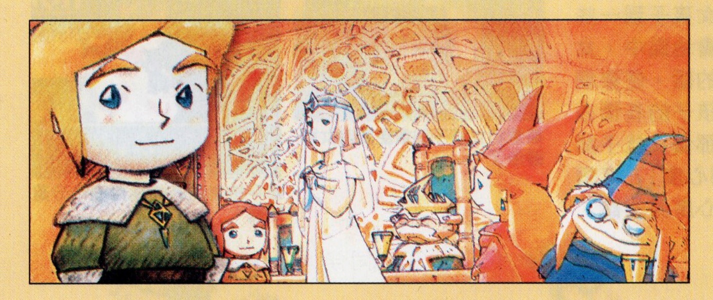


王子復仇記 PoPoRoGue

新系統滿載的續篇登場！！

前言

於84期積奇曾簡單的介紹了遊戲的背景和故事，這次將會集中介紹遊戲的戰鬥系統，除了基本的戰鬥模式外，「傭兵系統」和「任意式地形」等新加的系統亦十分之多，總而言之和「1代」相比可說是有過之而無不及！



傭兵系統

和波洛古羅斯物語不同的地方是，當隊中的同伴如拉絲雅和惡鬼魔王等還未加入時，比杜羅王子便可僱用一些傭兵來幫手。除了可在傭兵所挑選認為合適的傭兵外，亦可因應隊中的情況而進行調配，這些傭兵共有18人，利用他們來提升經驗值吧！

把傭兵拉入隊吧！



■和往常一樣和健爺爺談話的比杜羅。



■其中一名傭兵羅賓，依賴他的箭術相信會安全點吧……。



■和傭兵所的大叔說希望僱用傭兵。



■最多可僱用兩名傭兵，怎樣才可取得能力上的平衡呢？

戰鬥方面

比杜羅的戰鬥方式和上一集的分別並不大，同樣是在每個回合內輸入指令（攻擊、魔法使用等）。在輸入Menu中，玩者可選擇Manual或Auto來控制傭兵們的戰鬥方式，比如「全力迎戰」或「禁用魔法」等，這樣子他們便會依照他們的方式來行動，除了攻擊外更會回復。另一方面，亦由於AI戰鬥的導入，戰鬥時的速度亦會因而提升。

■正在向傭兵美露發出戰鬥指示，由於她屬體力較弱的魔法使，把她安置在遠離敵人的地方會較好，選「安全戰鬥」她便會照辦。

■戰鬥場面一景，面對大量敵人時，使用魔法會較有利。

愛說話的傭兵

遊戲內的傭兵是擁有不同性格的，當你的指示不合他們心意時，他們便會向你提出意見。



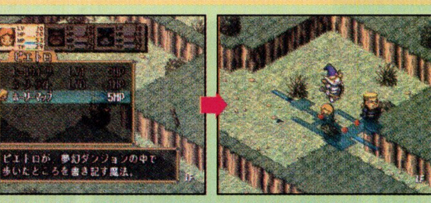
■「對前線作戰」好像不甚滿足似的，他說希望「全力作戰」啊！

任意式地形

和前作最為不同的地方，可說是城鎮以外的自由版圖了！因為每當比杜羅離開城或鎮出外時，自由版圖的地形亦會作出變化，可說是一個沒有固定形態的「夢幻地形」式特別戰場呢！（真的是有夠長……。）除此之外，在這個地形上除了有怪物，還會有寶箱啊！道具的數量更是高達500種以上，一些特別的門亦是不完成特定條件便沒法通過的，要留意故事的發展啊！



■版圖上的敵人和寶箱是自動配置的，這種夢幻地形共有30種以上。



■新登場的魔法「Holly Map」，在夢幻般的地形上使用一定不會迷路了。



THOUSAND ARMS

文：積奇



約會之餘還要戰鬥啊！





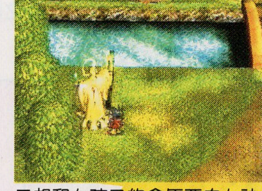

■用愛來造劍便是遊戲的重點。

前言

和各個不同的女孩子約會，繼而製造「精靈劍」便是這個冒險活劇《TOUSAND ARMS》的目的。遊戲的基本概念是把對女孩子的思念溶入武器中，利用其「領導者系統」來鍛造武器，只要是女孩子的「關心度」（這遊戲的好感度）高的話便可以了。為了提高這些女孩子的關心度，遊戲內會出現大量的約會事件和迷你遊戲，怎樣才可使女孩子產生心跳的感覺呢？大家留意啊！！

女神像啊！幫幫我吧！

和位於世界各地的女神像說話便會有約會事件發生，只要是和它說話後，便可以約會各個女孩子到一些特別的約會地點來提高關心度，在這些約會地點中，女孩子所說的話亦不同，要打動女孩子芳心的話，便要細心的選擇對話時的選項了。另一方面，女孩子的表情亦會因為對話的內容而作出轉變，一看便知那個女孩子開心與否了。除了關心度外，系統亦設有「開心度」，這個是會隨著主角在約會時的態度而轉變，開心度高的話，約會後的結果亦會較好。


■想和女孩子約會便要向女神禱告了。


■平時對話時的選擇亦十分重要啊！






開心約會——梭狄娜

心地善良，性格溫柔的女主角。和她約會時，最好的地方便是往海邊觀看夕陽了，由於氣氛好的關係，其關心度亦會上升。唯一要注意的是，對答的內容要細心選擇啊！

開心約會——卡玲

於南方的沙朗族出身，是一名性格活潑、好奇心旺盛的女孩子。平時十分好動的她，於約會的時候竟會表現出十分女孩子的一面，蠻可愛的，這點亦可說是約會事件的魅力。

開心約會——維娜

從她的身上可看出其性格十分自由奔放，古銅色肌膚的她，內心會是怎樣的呢？看上去十分獨立的女孩子，其追求的難度會是相對提高嗎？看來要多花心機了……。

開心約會——尼露沙

充滿了特別魅力的便是尼露沙，看樣子好像是眾女孩子中最富有的，可是另一方面不得不留意的是，由於她給人的感覺較年小，這樣子在約會時的選擇地點方面便要多加留意了。

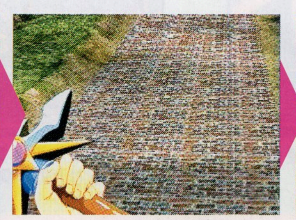


2D與3D的切換

和其他這類型遊戲不同，由3D畫面轉成2D畫面時，其變換將會完全一氣呵成，相對來說，由平時的地圖畫面轉成3D也是一樣，完全不會感到不流暢的。










製造商：NINTENDO　發售日：11月21日
售價：6800日圓
RPG／MEM

文：積奇

撒爾達傳說～時之洋燻～

新資料續報！



前言

於之前第77期時，積奇曾簡單的介紹了這遊戲的故事背景，而今期將會集中於主角「玲古」的家和遊戲初期的最新畫面，遊戲的Fans一定要留意啊！



哥奇利之森大搜索！

故事由哥奇利族之守護神「妖精之樹」受襲，魔導賊格多羅夫的魔掌入侵而展開。另一方面，遊戲初期的重要道具3個之「精靈石」也是在這裡取得的，可是其入手的方法還是個謎，唯一知道的是，沒有它們便沒法步出這個哥奇利之森。

森之精靈－哥奇利族

遊戲開始的地點便是哥奇利族的村落。村內所住的，全部也是10歲左右的小孩(精靈)，而他們最大的特徵是，每人也有一隻妖精跟隨著。有說這些妖精是由妖精之樹所生出的，到現時為止還是個謎。

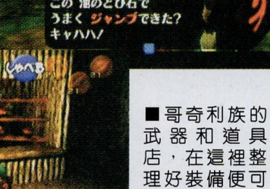




■哥奇利族的其中一家，由上往下看的視點十分清晰，比想像中更高質素。



■和同伴對話時的一景，每當有重要詞語時，該詞便會以紅色來表達。



■哥奇利族的武器和道具店，在這裡整理好裝備便可正式出發！



■細心留意，哥奇利族的孩子頭上也有一隻精靈跟隨著。

水棲民族－哉拿族

其一個持有精靈石的民族便是「哉拿族」，他們是居於「哈拉魯」深入地帶的水棲民族，是一個愛好和平的友好種族。可是這樣的一個種族亦受到格多羅夫的魔掌威脅，難道精靈石對他來說真的會做成威脅嗎！？



■這位便是統治哉拿族的哉拿王！

■遠距離看的確十分高大。

■在水中居住的便是愛好和平的哉拿族。

■在水中遇上哉拿族民的玲古。

山岳民族－哥朗族

居住於哈拉魯的最高峰，唯一的活火山「希伯來山」的民族，是一個以「礦物」為食料，十分溫厚和講義理的種族。由於對使用「巴丹花」的使用有研究，如玲古想學習巴丹花的使用方法便要往此處了。



■哥朗族的外表十分可愛。



■礦物洞穴的入口被阻塞，玲古可以幫上忙嗎？



■手持炸彈的玲古……。

■這個大叔又是什麼人呢？

迷路冇有怕！

在廣大的哈拉魯世界內冒險，萬一迷途時真的十分徬徨。但其實在這個世界內是有一隻稱為「基普拉」的巨大貓頭鷹存在的，如玲古在迷途時遇上它的話便走運了，因為只有它才可提供道路指示啊！

■這位便是貓頭鷹先生「基普拉」。

新GAME介紹

製造商：BANDAI　發售日：12月17日
售價：385日圓　容量：CD-ROM　記憶：未定
SLG/ 2P/ MEM/ 對應DUAL SHOCK



TEXT：零式迪爾

記念高達20週年而製作的遊戲「馬沙之反擊」，基本系統沿自上一作「Z - GUNDAM」，除了在操作和系統上作出改良外，完全新作的動畫更是這遊戲的焦點所在，務求令各GUNDAM FANS以另一各度再體驗馬沙與阿寶的宿命決戰。



■高達人物的代名詞─馬沙與阿寶



機動戰士 GUNDAM 馬沙之反擊

馬沙與阿寶 打上終止符的一戰

注目的動畫演出

和上集一樣，STORY MODE加插大量的動畫去表達故事，使用3DCG再配合2D動畫去做出比當年更悅目的片段，如此高水準的動畫必可令擁躉們投入萬分。另外在遊戲畫面的劇情交代時，會加插角色們頭部的特寫



■阿寶與馬沙的轉變



■精彩絕倫的動畫場面

■戰鬥時的表情演出



武器的系統強化

和前作相比，今集的武器種類增加了不少，攻擊方法主要分三大類：

1st WEAPON（近距離1種，遠距離1種）：彈數最充足的基本武器。

2nd WEAPON（近距離3種，遠距離3種）：較為強力的武器，彈數約有3-5發。

3rd WEAPON（近距離1種，遠距離1種）：威力最強的武器，每次只可作一次攻擊，兵器回復的時間較長。



體驗版的情報

體驗版中有「BATTLE」和「2P VS」的試玩，遊戲的操作性和前作雷同。可選擇的機體雖只有ν GUNDAM及SAZABI，但在選擇以下機體時，卻提示了在完成版時，在機體選擇畫面上按入不同指令會有特別事情發生的情報（相信是機體的另一形態），待遊戲正式推出時大家不妨一試。

機體	指令
零格斯爾	按着 R2 ＋□按○
居勒．德卡	按着 L2 ＋ R1 按○
高達	按着 L1 ＋ L2 按○



製造商：SCEI　發售日：98年10月29日
售價：328港元　容量：CD-ROM
1P／RPG／MEM
OFFICIAL PRODUCT

TEXT BY：小健健

LEGAIA傳說

「呀？《LEGAIA傳說》？第82期不是介紹過了嗎？你這個小健健，現在是炒冷飯，還是騙稿費？」

「冤屈啊大人~~。上回小人只是介紹過此遊戲的基本系統，今次我有新的資料啊，就是召喚獸及特殊招式啊。」

「是嗎？我手癢癢了，快快給我介紹吧！！」







召喚獸系統解說



■首先在指令畫面中按→。

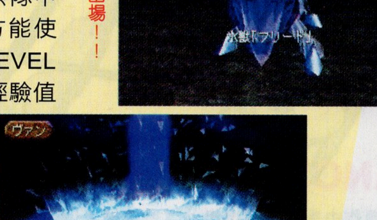
在上回的介紹中，我只是介紹了三種戰鬥指令，為別是←的攻擊、↑的道具及↓的氣合。它們的功用早已說過，在此不再詳述。然而，按→的話，又會有何時發生？

WELL，其實這是一個使用召喚獸的指令。不過不是一開始就能使用到，可要到主角取得一樣特定的道具後方可用到。而利用召喚獸戰鬥的方法也十分簡單，只要在戰鬥時按→，再選擇你要用的召喚獸即可，而且選擇時電腦更會顯示出該召喚獸的效果及所耗用的MP。



■之後再選擇適合的召喚獸。

之不過，那些召喚獸又可怎樣收集得到？其實這些召喚獸就是你的敵人來！！在敵人之中，除了有甚麼啫喱怪、冬菇妖之外，還有一些屬於獸類的敵人，例如火獸、雷獸等。當主角取得那特定的道具之後，只要把這些獸類的敵人打倒，那麼牠就會變成你的召喚獸。不過這個召喚獸的使用權並不屬於隊中的所有人，只有打倒牠的那位隊員，方能使用。而最重要的，就是召喚獸本身也有LEVEL升，用得越多，所累積的經驗值就會越多，甚麼那召喚獸升級的速度也會越快。



■水獸富利特出場！





■「出來吧！召喚獸！」



■「用冰炸死你班友仔！！」

不能給你自學的特殊技！！

在上回不是說過，只要玩者所輸入的攻擊指令次序是對的話，那麼角色就會學懂新的必殺技的嗎？不過，原來不是所有必殺技都能這樣學習的，有些是要依靠道具的啊。

在冒險途中，玩者可在一些人或寶箱中取得書籍，只要把這些書籍用於隊員身上，那麼他就會自然學懂書中所記載的必殺技，而且更附有招表，不需玩者再慢慢撞。而當角色每次使用這些特別之必殺技時，畫面皆會出現「HYPER ARTS」的字樣，甚具氣勢。而且這些特殊必殺技的攻擊力及AP的消耗量也非常高。

■在村民手中取得「雷之奧義書」。



■指令是→→←，照版煮碗吧。



■HYPER ART發動！！



■用雷擊掌一擊電瓜你隻啫喱怪，死未？

協助角色，提升能力！！這就是ACCESSORY的力量！！

在這遊戲中，玩者除了可利用升LEVEL來提升隊中角色的能力外，也可以利用各種各樣的小飾物（即是「ACCESSORY」也）來提升之。而這些ACCESSORY除了能提升角色的能力外，若果是裝備了寶珠系的飾物時，更能改變角色本身的屬性，繼而當受到特定的屬性攻擊時，令所受到的傷害減半。

每個角色最多可裝備三個小飾物，而這些小飾物大都可在迷宮或EVENT中找到。雖然有些商店亦有代售，但售價就會貴得極為可怕。然而，有些小飾物是會附帶一些特殊行動的，（如在戰鬥中盜取敵人的道具）令其遊戲性大為增加。

製造商：PIONEER LDC　發售日：予定12月發售
價格：6800日圓
ETC/MEM

NOEL 3



本刊曾於84期中介紹過遊戲的故事及目的，今期會簡單地介紹一下遊戲的操作系統。

VISUAL PHONE

與所有《NOEL》系列一樣，這項功能是與女孩們通訊，不過今次並不是以交談方式來取得好感，而是從交談中取得各色各樣的情報，以便救出其他的女生及解決事件；另外有點必需留意，今次玩者是不能致電給女孩們，只能接女孩的來電，這時應利用該段時間向她們取得情報。



▲ 從交談中取得事件中一些關鍵的情報

▲ 雖然有這功能但實際是不能接通的



▲ 取得的情報經過確認後，亦要讓由香看。

NETWORK CONNECTOR



利用由香所製作的電腦病毒「NANO」，侵入學校內各個端末(類似SERVER的物體)，再從中取得各種各樣的情報，可是最初是不能直接連接各端末的，一定要利用「NANO」以「HACKING」的方式連接後再侵入，不過並不是每次也會成功，而且每次使用也會用去時間，所以需要玩者慎重及果斷的決定。

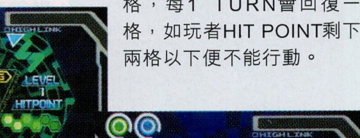
NETWORK CONNECTOR 畫面部份說明

NANO：分慎重型、堅實型及攻擊型三種，每種各有不同的特色及相性，使用何種NANO均會影響到HACKING的結果。

MOOD：題示NANO與端末的相性，而有關相性可從下面的公仔臉看到，不過留意一點，如果玩者不能行動時，就算是相性十分之好，也不能使用HACKING的指令。

LEVEL：表示NANO的LEVEL，使用HACKING次數多後，NANO的LEVEL亦會自然地上升，上升後HACKING的成功計亦會自然地增加。

HIT POINT：在HACKING時，無論成功與否，均會使用一格，每1 TURN會回復一格，如果玩者HIT POINT剩下兩格以下便不能行動。





▲ NETWORK CONNECTOR主畫面，按A掣可出現指令。

▲ 使用RESEARCH可查看HACKING的成功率

◀ HACKING成功的話可取得各種各樣的情報，當中有畫像、影片、文字、聲音等。

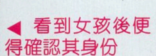
PANCS

操作由香所製造出來的浮遊機械人「回想君」，到各處收集影像或影片情報，從中得知其他女孩的情況，操作時先要在地圖上指示「回想君」該去的地方，每次可擇三個地方，而且移動+拍攝時間，每個地方約需3-4分鐘，取得情報時，畫面右上角會出現「RECEIVED」的字樣，之後下一步就得查看片段，如果發現有其他女孩的話，更加要利用「影像照合(P.D.C.S.)」指令確認女孩的身份。



▲ PANCS主指令畫面

▲ 調查地方選擇畫面



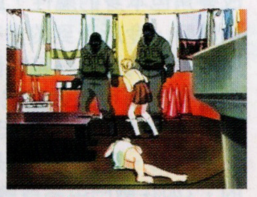
◀ 看到女孩後便得確認其身份

FOLDER

懂電腦的人一定知其作用，玩者從「HACKING」、「回想君」及由香交談時取得的情報或資料，均會分門別類的放在各個不同的FOLDER內，玩者查看過的檔案，均會有「CHECK」的字樣，整理這些資料後，將會是解決事件的關鍵，當然不單是有用的情報，就算連與本編無關的情報(如：私生活畫面)，也有可能從「HACKING」時取得。



▲ 各種不同的情報會分門別類的儲存



▲ 情報不單只是文字，連畫像及片段也有。

新作人物介紹

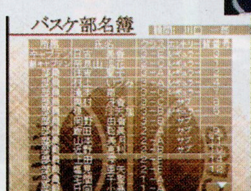
西村知奈

在美國出身，亦是半個美國人，現在回到日本讀書，她運動神經超越，性格十分好勝，不喜歡輸給別人，視惠王為主要對手。

和倉古都海



在神戶出生並且在京都長大，性格穩重大方、溫文柔雅、樂以為忘，可說是天然的傻人，就算是在緊迫的情勢及氣氛下，也可以與步代做出一些攪笑的事。



製造商：SUNSOFT	發售日：12月3日預定	
價格：5800日圓	容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
ACT · AVG	對應DUAL SHOCK(震動)	MEM

TEXT：KOTARO

HARD EDGE

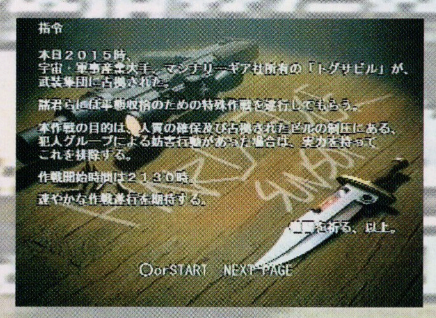
~ The Disaster Adventure ~ HARD EDGE

《HARD EDGE》是SUNSOFT最新公布的動作冒險遊戲，故事背景由一個以被孤立的立體空間作為舞台，其中玩者要操縱各具個性的角色，利用各式各樣的道具，來通過EVENT和謎題，取得不同的情報，從而查明事件背後的真相。





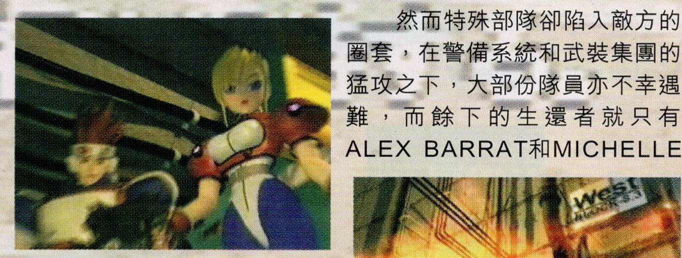
STORY



2046年，位於都市中心，從事宇宙航空和軍事兵器研究的產業大戶MACHINERY GEAR社，其命脈「TOGUSA-BUILDING」突然向外界發出求救訊號，他們被以前生體兵器開發部門研究員為首的不明武裝集團所侵佔，希望外界能作出援助。由於事態嚴重，唯一能收拾局面的方法就是實行特殊作戰，一舉殲滅佔據於大廈中的武裝組織，並且確保所有人質的安全，救出研究員。



然而特殊部隊卻陷入敵方的圈套，在警備系統和武裝集團的猛攻之下，大部份隊員亦不幸遇難，而餘下的生還者就只有ALEX BARRAT和MICHELLE STEVENSON兩名特殊部隊隊員，以及調查拐帶事件而被捲入其中的BURNS BYFORD和謎之少女RACHEL HOWARD……



到底犯人的目的是甚麼？而「TOGUSA-BUILDING」中又隱藏着甚麼秘密呢？還有孤掌難鳴的四人又能否阻止背後陰謀？





角色設定

遊戲開始時，玩者要操縱兩名特殊部隊的生還者ALEX BARRAT和MICHELLE STEVENSON，與警探BURNS BYFORD和謎之少女RACHEL HOWARD成為同伴，透過四名角色不同的攻擊方法、武器、道具，以及特殊能力，將難題逐一解破。

MICHELLE STEVENSON　ALEX BARRAT

臨危受命的特殊部隊隊員，嘗試從「TOGUSA-BUILDING」的地下水道潛入，可是不慎中伏，部隊中除ALEX BARRAT和MICHELLE STEVENSON之外，全部無一幸免。



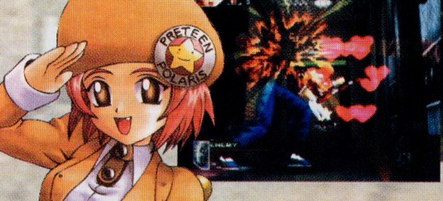


RACHEL HOWARD

注入了人工腦的機械人，而記憶、人格，全般由生前的RACHEL移植過來。由於得悉父親CABIN博士命危，所以便借拐帶潛入「TOGUSA-BUILDING」之中。

BURNS BYFORD

警察一名，對於炸彈方面頗有研究，在機緣巧合下調查少女被拐帶事件而進入「TOGUSA-BUILDING」，遇上ALEX BARRAT等人，成為同伴。



發售日：發售中　發行商：GAINAX
價格：5800日圓　記憶：1 Block　容量：CD - ROM
AVG／ MEM

By：小寶寶



SILENT MOBIUS ~ CASE : TITANIC

故事背景

2026年春，東京的夜空突然出現一隻巨大的船，船尾呈現着「TITANIC」的字樣。一天、兩天、三天…… 過了三天，這個現象仍在每晚出現，政府見狀，唯有召集TITANIC事件的研究家來，並請「對妖魔特殊警察」A.M.P.（Attacked Mystification Police Department）出來幫忙。





遊戲系統

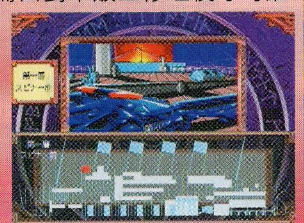
這個遊戲是一隻由電腦移植過來的AVG，所以操作介面和他的電腦版（或者一般電腦上的AVG）非常相似，基本上只要隨自己所願選擇適當的選項便可。

操作按鍵	
方向鍵	移動浮標
○鍵	決定選項
×鍵	取消選項
△鍵	叫出地圖
L2 鍵	跳過開場示範面或文字訊息

冒險模式

一般來說，冒險模式中只要利用遊標選擇「移動」（MOVE），便可將主人公的隊伍移動到就近的地方去。但是整艘TITANIC這麼大，如要由最底層走回甲版上的話就真的非常費事失事，所以就要好好利用地圖來幫助移動了。只要按下△鍵便可以叫出地圖，紅色點是身處的地方，灰色點是曾到過／可以到達的地方，然後只要利用白色的浮標作出選擇便可立即到達。但是如果是戰敗或逃跑時，這個系統便會失靈，需回到甲版上修理後才可繼續使用。







戰鬥模式

每當在冒險畫面中遇見敵人時，便會自動進入戰鬥模式。除了一些特定戰鬥之外，基本上只會得主人公和初時選擇的兩位伙伴（香津美和任意一位）三個人一起戰鬥。而戰鬥可分為自動戰鬥（Auto Mode）和選擇模式兩種，前者系統會因玩者的選擇而替玩者作出一定的作戰安排，而選擇模式則可讓玩者自己替每一個角色安排詳細作戰方針，要選擇那一種就由玩者自己決定了。

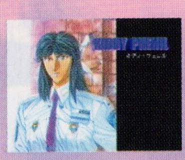


攻擊方法

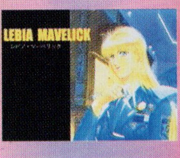
ブラスター	AMP成員的標準裝備之一 - 熱線槍，命中率高但攻擊力低。
グラビトン	AMP 的必殺兵器，可惜容易受各種力場所影響，導致命中率低。
魔法	對付妖魔有顯著效果，但如果敵人行動迅速時，成功率會很低。
結界	做出一個特殊力場封着妖魔，使對手動彈不得。
素手	即是徒手攻擊，攻擊速度高，成功率也高。
御神刀	神獸守護之劍，可發出靈能量來傷害敵人。
お札．若水	以靈的能力降低對手的速度，但對強力的敵人可説是無用。

角色介紹

Katsumi Liqueur
香津美
可使用攻擊：ブラスター、グラビトン、魔法、結界



Lebia Mavelick
可使用攻擊：ブラスター、グラビトン



Kiddy Phenil
可使用攻擊：ブラスター、グラビトン、素手

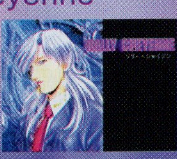


Yuki Saiko
彩弧 由貴
可使用攻擊：グラビトン

Nami Yamigumo
闇雲 那魅
可使用攻擊：結界、御神刀、お札．若水



Rally Cheyenne
遊戲時並不會在隊伍中、故無攻擊方法





發售日：1999年12月11日發售預定 發行商：SYSTEM SOFT
價格：6800日圓 記憶：未定 容量：CD - ROM
SLG/MEM/DUAL SHOCK對應

By：小寶寶



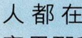
Cyber 大戰略～出擊！HARUKA隊～

廿一世紀之網上戰爭

遊戲背景



在2030年，世界各國都正在繼續探索新的電腦網絡科技，日本就在這時發明了「PINA」系統。就這樣，所有的資料、情報都在「PINA」那兒收集管理。人人都在享用那科技的時候，另一個重大危機卻慢慢的開始發生。就在那時，網絡犯罪開始流行，其中一些厲害的犯罪者更能逃避過警察的注目，到處Hack入別人的網絡中作出各種犯法的行為。這群人物組織了「Net Slider」繼續犯罪，而主角們則利用反Hacking系統「DigiForce」，和犯罪組織正面對持。



這遊戲的主角 - 未來時生 是一名轉校生。在一次偶然的機會，收到不知誰人送來的「DigiForce」和「大戰略」遊戲，就是這樣，他便開始玩這個電腦戰爭遊戲。在開始時，他可以自由地操控「DigiForce」而在遊戲中獲得勝利，在他覺得奇怪之時，一些不尋常的事件也就開始發生，他就這樣被捲入這場電腦戰爭之中……



究竟，真相是怎樣的呢？？

戰鬥場面

相信大家都曾經看過以前在各大機種上大戰略遊戲的戰鬥場面吧，那些左面五架F-14、右面七輛運輸車的情景，可能還深深的印在大家的腦海中。而在這個Cyber大戰略中，更會利用到Real Time Polygon的技術，以多邊形顯示出生動立體的戰鬥場面，當然會令人眼前一亮，可是，Load碟的時間長短仍然是個謎。



遊戲系統

這遊戲的基本系統和一貫的SLG非常相似，先以一個類以的AVG的遊戲介面帶出了故事，然後因應不同的故事情節，而作出不同的戰鬥。當然，為了增加遊遊戲性，即使在戰鬥的畫面中，也可能會有不同的突發故事情節，從而影響到其中的勝負關鍵。





三位主要角色簡介

姓名：未來 時生

年齡：16歲
性格：不懂交際，沉默寡言，除非必要的事情以外絕少對話
專長：擅長使用「DigiForce」
由「北天神高校」來的轉校生，HARUKA隊伍中的偵察員



姓名：春日 HARUKA

年齡：16歲
性格：時好時壞的性格，但擅長於社交
專長：「一生交託你吧！」攻擊(回避不能技？！)
屬於自立型的女孩，HARUKA隊伍中的首領



姓名：Leonaldo Berkeley

年齡：16歲
性格：有着非常高的自尊自信，但有時卻會出奇地浪漫蒂克
專長：機械和Hacking都是他的專長
通常被稱為Leon，和未來時生是宿舍的同房。HARUKA的其中一員，另外他喜歡喝香蕉抹茶



新GAME介紹

Translation by：笨蛋翻譯山寺良牙
訪問：畑山哲哉(HATAYAMA TETSUYA)

往北去～White Illumination～



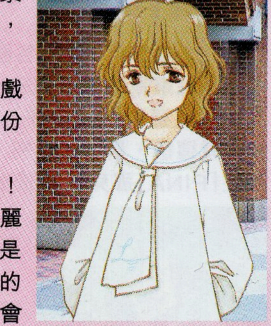
故事概要

高中二年的暑假，你得到到札幌的機票並前往羽田機場，上機並過了一段時間後便到了新千歲機場，在該處，你的親戚「春野琴梨」來接你。而故事亦由此開始，在這個暑假的14日中，你會往在北海道，在丘之町「美瑛」、在開滿薰衣草的「富良野」、在羅曼蒂克的運河街「小樽」，你會與上其他八位女孩。你會成為她們特別的人，又或者只是位普通的旅客，這全取決於與她們的交談，你能否用你的交談去清楚地表達你的心情或心意呢？

HUDSON廣報・蒔苗妙子

Q：對於這遊戲，請向香港的玩者說句話。

蒔苗：請各位一定享受北海道的風景，夏天盛開著薰衣草的花，冬天白茫茫的美麗雪景，玩過此遊戲後也有股想到北海道的感覺。怎說也好，我們HUDSON的總公司也是在北海道(笑)。呀！還有在北海道美麗風景的場地，可看到8位女孩不同表情，那也請各位去感受一下吧！



Q：有點想代玩者提問——在這遊戲有哪些地方能讓人感受到一份DREAMCAST的味道？

蒔苗：你突然問到很難的問題哩！唔……首要的當然是高畫質且美麗的遊戲畫面；另外DREAMCAST是一部擁有網絡(NETWORK)機能的硬體，透過這個遊戲，我們可能會去探求一下利用網絡的可能性。

Q：啊！會利用網絡！那具體的方案是怎樣？

蒔苗：那暫時也是秘密(笑)，請各位拭目以待。

遊戲主要系統

《往北去》其中一個比較嶄新的系統，就是「COMMUNICATION BREAK SYSTEM」，這個系統基本上是與日常的交談一樣。通常在交談時是包括到：先聽完別人的說話後再作出反應、在說話途中「插咀」、同時想說出一件事，這三大要點，而這系統就是利用這個原理，通常在一段的會話中或後是會有選項的，而玩者的選擇及按掣時間均會影響到女孩玩者你的感覺，說話途中按的話會給人「專打斷話題」的感覺，相對會話完結後一段長時間才有回應的會給人「文靜」的感覺，另外最要留意的就是若是太長時間沒反應的話，對方是會再度開口的。

COMMUNICATION BREAK SYSTEM基本圖示解說

回應選項
中途插咀
選擇項出現
回應時間時回應
不回應的話
同時開口的話
選擇：もう一度最初から話して
選擇：その話題・もういいよ
選擇：いや…何でもない…

製造商：NAMCO	發售日：11月26日
售價：港幣328元	記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM	SOC/2P/MEM/Dual Shock對應



By:好隊友Glen
金球協力：Glen's Brother
*圖片屬開發中畫面

球迷世界～！精彩入球獻給你……

筆者曾經於第84期《遊戲誌》中介紹過有關使用了第一人身視點作賽的足球遊戲《LIBERO GRANDE》的資料，而今次將為大家介紹一些球員及球隊資料，以及講解一些充滿迫力的入球技巧方法。

20位球星任你選擇

遊戲中總共提供了20位球員予玩者選擇，但由於玩者只能完全地控制一名球員的關係，故此遊戲會將各球員的能力分為三項：速度(SPEED)、踢球力(KICK)及技術(SKILL)。玩者可以根據自己的喜好來選擇球員，不過大家可能會發現其中一些球員的樣子和現實球員有點相似，可惜由於版權的關係而未能顯示出真實的姓名來。



■你話佢似唔似"哨牙仔"？



■此位乃遊戲中唯一的日本球員，名叫「日高直樹」。不過，唔知道他會否又走去意大利搵食呢？！

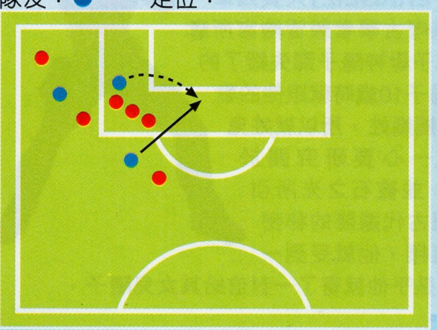
32支國家隊

當大家選擇了球員之後，便可以決定代表那一支國家隊了。遊戲中，總共提供了32支國家隊予玩者選擇，而由於每一支球隊所使用的陣式各有不同，故此玩者便可以選擇一支適合自己打法的球隊了。



■英國隊3-5-2A陣式，主要是利用兩翼作為側擊。

精彩入球送給你～!!



入球一：丹麥式快速死球戰術

此入球非常講求玩者的走位技巧，因為如何玩者走得太前的話，便會很容易越位。此外，由於起腳時間不多，因此玩者接球後便要毫不猶豫的起腳抽射，故十分考驗玩者的反應。



■在禁區前獲得罰球。



■玩者這時候立即走位切入，並令隊友傳球給你後便立刻起腳！



■此球是以組織取勝！！

入球二：中距離"冷箭"

此入球的巧妙之處，除了入球球員的射術外，還需要隊友拉開對方的中堅才可。善用三角短傳及直線滲入，將可以為隊友及自己製造機會。另外，玩者傳球後要立即follow，才可以作出如此後上射門。



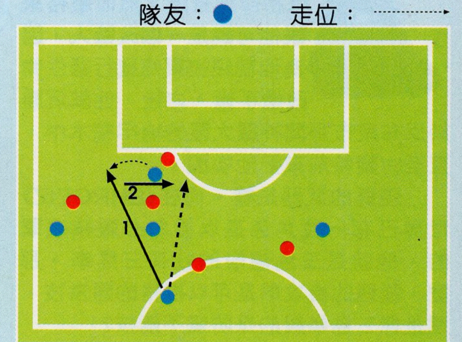
■直線傳球，先令中堅失位；並立即follow，讓隊友回傳給你。



■射球技巧非常重要，想知道箇中奧妙的話，則請留意以後的介紹。



■完美的入球(飛死角擦柱)！！！～Goal！！！



發售日：預定於12月17日 容量：CD-ROM
記憶：1個BLOCK 售價：328港元
2P／FIG／MEM／對應DUALSHOCK

TEXT BY：小健健



PlayStation版的原創人物！！

哈哈，太棒了！！《EHRGEIZ》在香港已變成行貨了囉，那麼到時各位就不需擔心遊戲會給人炒賣啦。而且這遊戲還有SPECIAL EDITION，而售價也是328港元，十分抵玩啊。

然而，這遊戲的PlaySation移植版，除了向完全移植這目標進發外，還曾加了不少遊戲元素，令遊戲本身更為豐富。這些遊戲元素就包括業務用版沒有的遊戲模式、追加的MINI GAME及新人物。而今回我就會為大家介紹一些業務用版沒有的人物。

從《FF VII》世界召喚來的戰士們

在業務用版的《EHRGEIZ》中，已可使用PlayStation名RPG——《FINAL FANTASY VII》之主角古蘭特及迪花。所以在PlayStation版的《EHRGEIZ》能使用其他《FF VII》人物可說日是順理成章。那麼，除了古蘭特及迪花外，還有哪位《FF VII》人物在PlayStation版中出現呢?



銀髮之劍士——錫菲羅斯

年齡： 不明

武器(必殺技)： 正宗

在《FF VII》之故事中，他是幾經百戰的神羅士兵，更是故事內的最終波士。來到《EHRGEIZ》，他的武器仍是那把有極大殺傷力的長劍——正宗。唔，說到招式風格方面，他跟古蘭特一樣，都是以刀劍為主要武器，所以估計他的必殺技啟動後，能用那把正宗作出一系列防禦不能技。不過古蘭特給我的經驗是，這些雖然是防禦不能技，但卻可以用「空手入白刃」來解拆……。

手持巨大飛標的少女忍者——尤菲

年齡： 16歲

武器(必殺技)： 大手裏劍(即是飛標也)、忍術

一個居住在「五台」這地方的少女忍者，而在《FF VII》中，她是為了古蘭特一行人之MATERIA來親近他們，最後還真的把古蘭特的MATERIA偷了，真是過份。

不過到見前為止，有關方面還未有公開有關尤菲在《EHRGEIZ》中的圖片。但是，以尤菲的造形來看，相信那超巨大的飛標仍是其主要攻擊，而且以飛標的特性而言，也許會變成飛行道具也說不定。

孤高的槍手——雲遜

年齡： 27歲

武器(必殺技)： 槍





雲遜本屬於神羅製作所總務部調查課。然而嚴格來說他可說是一個改造人，因為他曾經被寶條進行過生物改造手術。之後，他就沉睡於尼布咸市那間神羅大屋的地牢棺木中，直至古蘭特前來把他喚醒。

雲遜的武器是槍。而在《EHRGEIZ》世界已有一位角色是以槍為必殺技攻擊的，他就是三島建設的社長三島拳。那麼，雲遜的槍攻擊是可以擋格的通常技，還是像三島拳般的是防禦不能技?

完全原創人物

除了上述的《FF VII》人物外，PlayStation版還有兩個完全原創的人物啊，我們又來瞧瞧吧。

閃着三屆優勝榮譽的冒險家——增田光司

年齡： 39歲

國籍： 日本

職業： 考古學者兼冒險家

前三屆的「THE EHRGEIZ」大賽冠軍，都是由這位格鬥家兼考古學者兼冒險家所奪得。原來，他更是鬼子母神陽子那失蹤了的父親。(增田光司於陽子10歲時就跟他的妻子離婚了，而陽子跟媽媽姓，所以就姓鬼子母神了。)而他一心要研究關於EHRGEIZ的秘密，並被石之光所引導，繼而發現一個超古代遺跡的秘密發掘場。就是因為這樣，他就受到一神秘組織之攻擊。於是乎他就寄了一封信給其女兒陽子，要她取得EHRGEIZ。

元氣爆發的天才少女——CLAIR

年齡： 20歲

國籍： 英國

職業： 大學生



由於傾慕增田光司的才華，所以CLAIR就成為了增田光司任教那所大學的考古學研究所之研究生，也是一名16歲就能入讀大學的天才少女。

另外，今次增田光司為了解開EHRGEIZ之謎就前往遺跡，進行調查，而CLAIR就以助手的身份同行之。

發售日：來春發售預定　發行商：ASCII　價格：未定
記憶：未定　容量：CD - ROM
AVG/ MEM

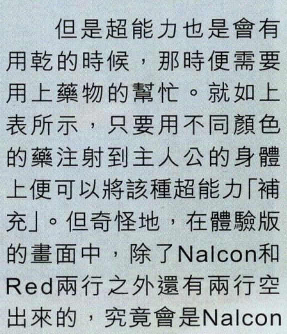
By：失憶少年小寶寶(不過我冇超能力的…)

GALERIANS
失憶超能力少年事件簿

「我現在究竟身在何處？ 我是誰？ 這個又是甚麼鬼地方？？」

當主人公從實驗床上走下來的時候，只是依稀的記得曾被綁在實驗床上，硬生生的破注射了兩大枝不知名的液體，再想下去的時候，不……不行了，主人公的頭愈想就愈痛，唯有放棄好了。然後四處碰碰，但是到處也是鎖着的，不能逃出，但是在觸碰那度門的時候，卻有點奇怪的感覺，究竟為甚麼呢？

這些一切一切，都只有靠自己的超能力解開。



基本遊戲系統

基本操作：

按鍵	功能
方向鍵↑/ ↓	向前移/ 後退
方向鍵←/ →	向左轉/ 右轉
×鍵	跑(需配合方向鍵)
△鍵	地圖表示
□ 鍵	調查/ 發射出超能力(需先儲勁)
○鍵	Meratopin(超能力探測)
L1鍵	自動描準最近的目標
R1鍵	超能力儲勁
L2/ R2	選擇超能力

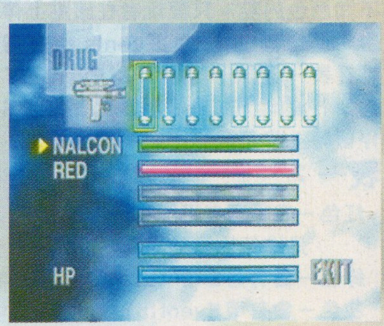
見到以上的操作法，大家都應該看到這遊戲的其中一個特別系統，也就是這遊戲的賣點 - 超能力的使用。在這個遊戲中，除了一般的調查之外，還有一種叫Meratopin(超能力探測)的東東，只要向特定的地方上按一下○鍵，在主人公的面前便會浮起一個和那兒有關的畫面，遊戲中多數的謎題也是以這種方法來作出提示。



而在戰鬥系統方面，終究主人公是一個超能力使用者，他的武器當然也就是超能力啦！但是要使用超能力時則先要一段時間去儲勁(請留意畫面右上方的紅色圈圈)，當儲滿是可以連發四至五次超能力的，當然，未儲滿也可以使出，但這樣便不能做出多發連射了。而超能力亦有多種，它們各有不同的能力：

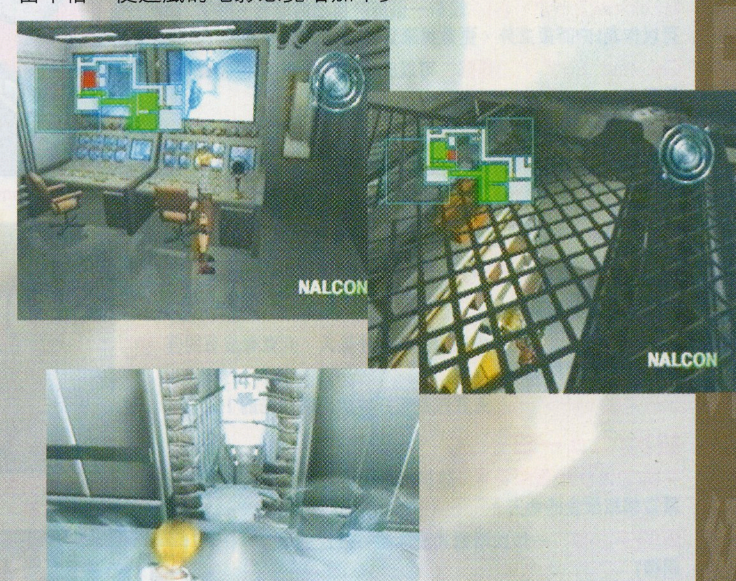






但是超能力也是會有用乾的時候，那時便需要用上藥物的幫忙。就如上表所示，只要用不同顏色的藥注射到主人公的身體上便可以將該種超能力「補充」。但奇怪地，在體驗版的畫面中，除了Nalcon和Red兩行之外還有兩行空出來的，究竟會是Nalcon和Red的另一行儲備，還是有一些未公佈的超能力呢？而另一個問題就是，為甚麼會公佈出紫色的Meratropin藥呢？這個能力不是已經長駐在主人公的身上嗎？而那多出的兩行中又會否有它的份兒呢？

和一般的立體冒險動作遊戲差不多，這遊戲也是以第三人的視點來遊戲的。在體驗版遊戲中，在各個位置的視點都設定得相當不俗，使遊戲的電影感覺增加不少。



超能力名稱	藥物顏色	能力
Meratropin	紫	超能力探測
Nalcon	綠	放出衝擊波攻擊對手
Red	紅	以火炎攻擊包圍對手

製造商：NAMCO　發售日：11月19日
售價：5800日圓　記憶：未定　容量：未定
SPT / MPLY / MEM/Multi-Tap對應 / Dual Shock對應

By: Agent X・Glen

*圖片屬開發中畫面

スマッシュコート2
SMASH COURT 2

《鐵拳3》人物現身於網球場上？！

《遊戲誌》曾經為大家介紹過有關網球遊戲《SMASH COURT 2》的消息，而今次筆者將會公開一些建築物和ITEMS的資料，及於「SMASH ROULETTE MODE」中，將會出現的"特殊"人物。

地圖上的指示

在「SMASH ROULETTE MODE」中，大家會發現地圖上會有不同顏色的點。只要玩者在該點上停留，便會發生特定的Events。(詳情請看表一)至於一些顯示了「Event」(イベント)的地方，則表示當玩者在該處停留時，會有意想不到事件發生。

表一：

紅色－表示玩者可能會遇上對手，是進行比賽的場所。
綠色－會有好Event出現的場所。
灰色－會有壞Event出現的場所。

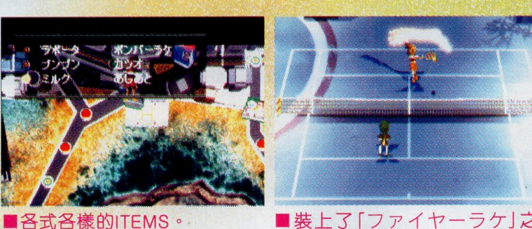


■地圖上設有不同顏色的點。

三種ITEMS介紹

當玩者進入商店(ショップ)後，便會發現其中ITEMS分為三種，包括：

裝備ITEM－可以用來裝備於玩者及同伴身上的ITEM。
消耗ITEM－使用一次後便需要棄掉，多為回復HP的ITEM。
便利ITEM－主要是"手提電話"，當玩者入手後，便可以在公園裡呼喚同伴。



■各式各樣的ITEMS。

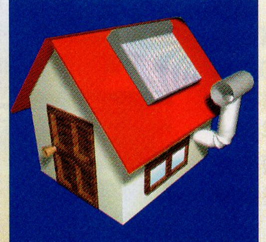
■裝上了「ファイヤーラケ」之後，每當擊球時便會發出火花。

各具特色的建築物

遊戲中，玩者是會遇當玩者到達在不同地方的時候，會發現當地是設有一些獨有的建築物。至於各建築物本身均有其獨特的功能，故此以下筆者將為大家介紹各地方的建築物及其用處：

日本(ニッポン)

My Home(マイホーム)：設有一個屬於自己的球場。除了可以作為HP回復之外，更是用來替換同伴的地方。
Coconut(ココナッツ)病院：可以回復HP的地方，但收費不菲。
野球場：閒聊時想看球賽……？
古墳：古代遺跡，可能會發現寶藏。
キラキラかがやくお寺：求神庇佑？！
秘密研究所：究竟研究甚麼？總之就是秘密！



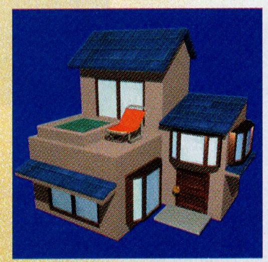
■玩者最初的My Home。

澳洲(オーストラリア)

水族館：魚樂無窮。
エアーズロック：你將會在這裡遇到外星人，究竟有沒有同伴懂得"宇宙語"的呢？
火山口(クレーター)：究竟你是來打球還是來觀光的！

紐約(ニューヨーク)

美國(アメリカ)國際警察：設於機場附近，主要為玩者提供情報及領取酬金的地方。
壽司(すし)屋：一所回轉壽司屋，是"醫肚"的地方。(HP回復)



■當玩者賺取賞金後，便可以細屋換大屋。

歐洲(ヨーロッパ)

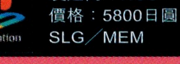
酒店(ホテル)：休息、休息，HP又回復了！
ベルサイユ宮殿：禁止進入？！
足球場(サッカースタジアム)：難度你又想"偷懶"！
トレビ之泉：投一枚硬幣，便可以許願了。



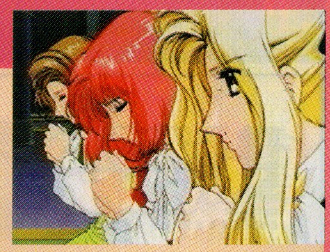
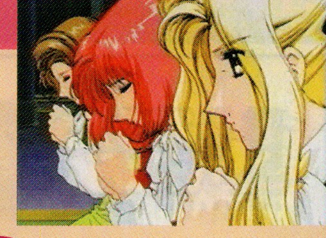
■在公園打電話？！

隱藏通緝犯？！《鐵拳3》人物－三島平八！！





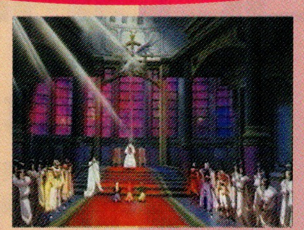
製造商：NCS
價格：5800日圓
SLG／MEM
發售日：發售中
記憶：1 BLOCK

向成為聖乙女的道路進發吧！

歐巴尼亞之少女

前言



上期已介紹過此遊戲的一部份，今期就為此遊戲的系統向玩者解說一下。

遊戲基本流程

遊戲基本上以一星期作為單位，星期一至五是平日的鍛練，星期六是特別課程日，星期日當然是休息日或約會的日子吧！

在每個星期日的晚上，玩者需設定該週的行程(カリキュラム)，至於行程表內則有下列指令可選：

1. 劍武： 主要增加「劍技」能力值
(主任講師：レオン＝デュランダール)

2. 魔術： 主要增加「魔力」能力值
(主任講師：カイン＝ゴートランド)

3. 法術： 主要增加「法力」能力值
(主任講師：ジャン・アンリ＝ダッソー)

4. 一般： 主要增加「知識」能力值
(主任講師：マハト＝アル・シェイバニ)

5. 作法： 主要增加「氣品」能力值（主任講師：ロテール・アルヌルーフ＝リング・テムコ・ヴォルト）

6. 訪問： 能於平日到訪各騎士家

7. 休息： 回復部份體力（星期六不能使用／星期日使用可令體力全數回復）





星期日及假期出外注意點



到了星期日，玩者除了可選擇休息回復所有體力外，亦可到外面走走，玩者可移動的範圍不單只在於城內，連城外也可以(當然要經過城門)；在城中及城外均有數個地點是有特別功用，現簡單地列出他們。

城內

1. 武仰殿： 等於「劍技」的補習
2. 魔晄の塔： 等於「魔力」的補習
3. 法苑の塔： 等於「法力」的補習
4. 博識館： 等於「知識」的補習
5. サロノ： 等於「氣品」的補習
6. 聖女宮： 可找マリア查看玩者能力值方面的數值及評價
7. 騎卿宮： 找任何一位騎士團團長交談





城外

1. 水晶館、占星館、神皇館：占卜運程及好感度的地方






時間的關係



玩者要留意本遊戲亦有時間性出現，特別是星期日及假日出外時要格外小心，每到一處地方使用去一個小時，如果玩者是補習的話更會用去三個小時，如果與騎士團長約定有某地方某時間時，時間計算錯誤的話，便會做成失約。

SPECIAL EVENT





這個算不算是真正的SPECIAL EVENT呢？其實可說是不算，因為這兩件事基本上是固定間出現的，那就是每兩個月一次的：晚會、聖乙女試驗、實戰經驗。

晚會： 每兩個月的一號（例：11月1日）便會舉行，至於在晚會中不會出現失禮的狀況，就最決於玩者在知識及氣品方面的能力值。

聖乙女試驗： 是比較重要的 EVENT，當玩者成功的話，可從現聖乙女中取得新的魔法，可於實戰經驗的戰鬥中使用；另外有一點不得不提，就是玩者取得魔法後再在魔力或法力上發展的話，其魔法是會升級的。



實戰經驗： 每兩個月舉行一次，在出戰前的兩個星期，聖乙女會召玩者及其對手，讓玩者選定所跟的隊伍後，便會在兩星期後正式出戰。

戰鬥



戰鬥基本上是以立體戰棋模式進行，唯一不同的地方就是除了玩者本身以外，其他人全是由電腦控制，包括己方也是；而戰鬥中玩者亦可有四個指令使用，他們是：

1. 攻擊： 即是普通攻擊，能攻擊玩者一格範圍內的敵人（打斜不能）。
2. 魔法： 利用玩者所持有的魔法作援助攻擊或補給之用
3. 待機： 移動後若玩者不想做任何事的話可使用該指令
4. 狀態： 查看玩者現時的狀態

戰鬥勝利條件： 只要將所有敵人消滅便可

製造商：KONAMI 發售日：10月8日
售價：5800日圓
SPT／MEM

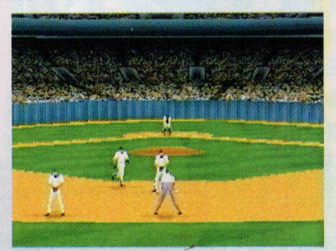
文：積奇 a

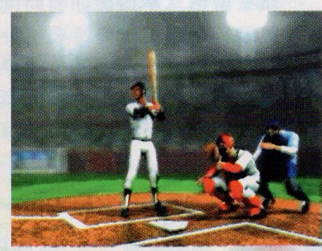


實況 AMERICAN BASEBALL 2

MAJOR 氣氛表露無遺的實況棒球！！

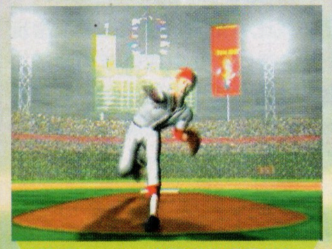
於今年3月發售，極受Major League FANS歡迎的《AMERICAN BASEBALL》，其續篇「2」終於推出了！作品將會以大幅Power Up的姿態登場，加上現在仍是在Major中活躍的4名日本投手在內，遊戲一定會更加矚目！！





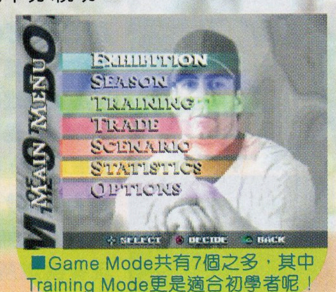
充滿臨場感實況報導！

遊戲以「實況」為名，當然不會令大家失望了，除了所有臨場實況廣播採用了英語外，於場中各個球員的動作亦製作得十分流暢！親身作賽時的感覺就好像看電視轉播一樣，場中的歡呼聲完全忠實再現。而遊戲內各個選手的資料和可供選擇的模式亦是非常之多啊，操作性方面更是完全適合初學者。忠實的氣氛再現，加上又是容易上手，遊戲可說是十分親切。





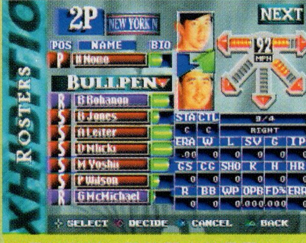
■單看Opening亦可感到現場氣氛。



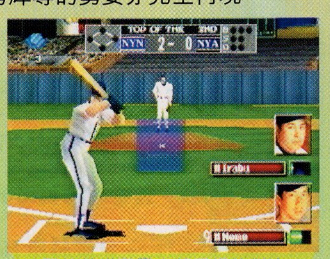
■Game Mode共有7個之多，其中Training Mode更是適合初學者呢！

日本4名投手超活躍！

和前作一樣，所有登場的選手全是使用實名！而且登場的球員人數更高達700名以上，由於這是系列的第2作，選手的資料亦有大幅更新啊！尤其現今Major League內的選手變動十分頻密，這個作品的推出還算合時呢。當然，現時於Major League中十分活躍的4名日本藉投手野茂英雄、伊良部秀輝等的勇姿亦完全再現。



■最新資料，野茂和吉井是同Team的啊！



■野茂英雄和伊良部秀輝的對決。

名場面再現的劇本模式

實況系列不可欠缺的便是這個劇本模式。模式內設有20個劇本，大多也是起死回生的難局，對自己的實力有一定信心便一定不要錯過了。



■共有20個劇本選擇。



■開始了！

夢幻組合的結成！

遊戲內設有一個「TRADE MODE」，把喜歡的投手集中為一隊便是這個模式的目的，就是把上述提及的4名日本藉投手集結為同一隊亦未嘗不可啊！



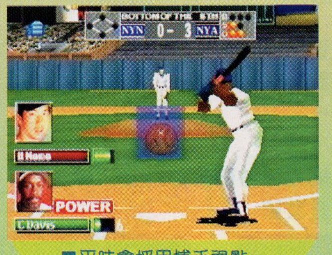
■就是把4名日藉投手結合在同一隊也不是問題。



■可選擇的球隊是…全部。

和「實況 POWERFUL」不同之處？

和以往的「實況」系列不同，遊戲會採用「完全一畫面方式」。亦即是當打者把球打出後，畫面是不會立刻轉換的，待球著地後，畫面才會轉變，這樣子玩者對球場內各個選手的動態便會更易掌握了。



■平時會採用捕手視點。



■把球打出後，畫面仍是以捕手為中心。




發行商：CAPCOM　發售日：十一月預定
售價5800日圓
AVG

TEXT：古拉拉_B

七星鬥神 GUYFRED ～CROWN 壞滅作戰

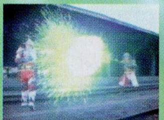
皇氣極星拳重現江湖！

故事



■ 主角帥嗎？

相信各位玩者都有看過電視版本的《七星鬥神》，它的故事倒背景有點像幪面超人，某日，主角「風間剛」的兄長「風間將人」突然失蹤，於是他便中止了他的流浪修行，回到道場查個究竟。後來他被一群自稱為「小丑幫」(CROWN)的人捉回基地，並進行了強化改造。這時，風間剛才知道其兄長也是強化兵之一，機緣巧合之下風間剛被一種生化菌感染，加上他本身所學的武功的力量，令他有能力可以隨時召喚出一件戰甲，令到能力得以強化。之後他便和小丑幫的「叛徒」城石丈雄——一位曾協助小丑幫研究生化武器的科學家合作，決意將小丑幫一舉消滅。同時，小丑幫的生化怪獸亦開始步步進擊……




■ 七星鬥神的勇姿




■ 遊戲中除了原有角色之外，也有新加

遊戲玩法

冒險

基本上是以「AVG＋迷宮」形式進行，而且會有一些解迷的成份。玩者除了可以得到道具輔助之外，更透過網絡和同伴聯絡，獲取情報。首先玩者會以小丑幫的強化兵身份出現，一方面要破壞小丑幫的陰謀，另一方面要找出風間將人的所在，並將他救出來。途中玩者會遇到其他強化兵和小丑幫利用生化細菌造出來的怪獸，隨時隨地都會發生戰鬥。

戰鬥

戰鬥會以卡片形式進行，在戰鬥中其中一方的體力減至零時，戰鬥便會結束。玩者可以選擇普通攻擊、必殺技攻擊或者使用道具等等，當然風間剛在變身之後就能夠使用更多的必殺技啦！

人物設定集

遊戲中將會附一個《七星鬥神》中登場角色的原畫設定集呢！



GAME BOY

發行商：CAPCOM　發售日：十一月預定
售價：3800日圓
ACT／MEM

激鬥 POWER MODELER

遊戲玩法



遊戲中玩者會扮演一個愛「砌模型」的少年，又名「POWER MODELER」。經常利用自己的模型和其他人的模型戰鬥、或者參加一些大賽，從而賺錢來強化自己的模型。戰鬥形式會以一對一的格鬥來進行，不過兩者都會是身高只得十餘公分的模型。

故事模式 STORY MODE

模式中會出現一些特別事件，例如參加公開賽、遇上死敵等等。玩者可以向其他「POWER MODELER」挑戰，贏了便可以得到金錢，將自己的模型強化。強化分為多個級數，有不同的部件可以選擇，而不同的部件有各自出不同的必殺技。

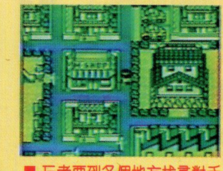
此外模型之內還有一個「IC」，強化之後就可以使用更強的必殺技。



■ 可以買賣模型的零件



■ 會遇到各式各樣的事件和人物



■ 玩者要到各個地方找尋對手

對戰模式 VS MODE

玩者可以在五個機體中選擇一個，來和電腦或其他玩者對戰。當其中一方體力計減至零時便當輸。每個機體都會有自己的必殺技，及在能量計儲滿時才可以使用的超必殺技。



■ 每個機體都可以使用獨有的必殺技

機體介紹




平均型機體 MAX

攻擊型機體 GONG

速度型機體 SPEED

萬能型機體 AXE

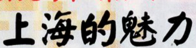
技術型機體 LON

製造商：SUNSOFT　售價：5800日圓　發售日：98年9月23日
記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
TAB／2人／MEM／滑鼠

TEXT：初學者福田

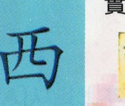
上海 真的武勇

就算麻雀牌都可以玩到出神入化！



上海的魅力

無論在業務用抑或家用遊戲界，《上海》的地位可與墜落型方塊遊戲先驅《俄羅斯方塊》相提並重，理由是創作者能夠把各位熟悉的麻雀牌，以另一種意想不到的形式表達出來，歷久不衰之餘確實有一定的忠實捧場客。





街機模式

基本上內容是與業務用版本相同的模式，即是說設有過關制度、續關及二人合作等要素，而在選擇畫面裏只要按START就可決定以「古典上海」等三個不同模式來進行遊戲，若選EXIT的話則會返回最初的標題畫面。



■遊戲模式選擇畫面

古典上海模式

系統最接近初代《上海》的模式，玩者只要在限定時間清除整個版圖內所有麻雀，便能晉級至下一關去。由於當無法再取任何一對牌或時間結束就算GAME OVER，因此有需要時便可借輔助機能來作提示或取消之前的步數；順帶一提玩者是可利用密碼來作接關的。



■古典上海模式畫面

對戰上海模式

帶點三國時代色彩的特別對戰模式，玩者首先從5名登場角色中選取其中一人，然後將對手們逐一擊破便能完成遊戲，玩法方面則是要在三盤兩勝的規則下以最短時間拿取被覆蓋着的黃金牌，因此即使未能清除所有的牌亦能取勝。



■對戰上海模式畫面



■決戰後會出現勝利對白

原創模式

這個可說是為玩家而設的《上海》練習用模式，它並沒有設定過關制度，每當完成版圖時便會改變牌的排列方式重新開始。玩法方面可自由選擇以「古典上海」、「對戰上海」及「樓欄上海」來進行，除此以外亦能設定像音效、牌面款式、背景畫面和輔助機能等項目。



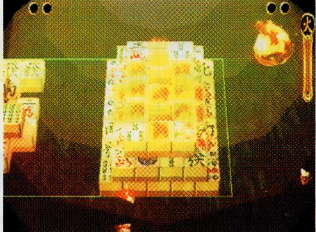
■設定畫面



■可自由改變版面模樣

特殊牌

在這模式中是設有合共8種不同特性之特殊牌的，只要取走任何一對特殊牌就會馬上產生對應效果，除了部份是有利於玩者外其餘都是用來妨礙對手行動的。



■特殊牌「火」



■特殊牌「助」

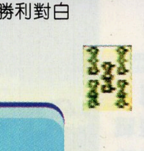
特殊牌用途表

特殊牌	功能
火	將對手的牌燒至無法看見
裏	將對手的牌全部反轉無法看見
助	一段時間內自動啟動輔助機能
鏡	將對手的操作方法倒轉過來
加	把數枚牌強行加到對手的牌陣
戻	將對手的牌陣返回6次之前
光	增加自己的時間
闇	減少對手的時間















樓欄上海模式

系統跟傳統形式有點分別的新製模式，牌陣由純粹平面變成由四塊面積較小的所組成，亦由於如此玩者需要利用十字鈕來轉換視點角度，以在各塊版面上尋找四散的麻雀牌來進行配對，難易度比一般的玩法稍為簡單。

■樓欄上海模式畫面







製造商：KOEI　售價：5800日圓
發售日：發售中(9月23日) 記憶：3 BLOCKS 容量：CD-ROM
SLG/MPLY/MEM/Dual Shock對應

By: Agent X · Glen

三國志II

三分天下，盡歸司馬！！

KOEI的《三國志》系列一向深受大眾愛戴，雖然今次《三國志II》是早期推出的作品，但經過重新包裝，及配合了PlayStation獨有的Dual Shock手掣後，相信會為玩者帶來一份全新的感受。

劇本介紹

遊戲將會分為6個時期予大家選擇參與，包括：1.董卓之橫暴(189年)、



2.曹操之雄飛(194年)、3.劉備之雌伏(201年)、4.諸葛亮登場(208年)、5.關羽之奮戰(215年)及6.三國之鼎立(220年)。當然，玩者是可以親自設計一位新君主，來參與任何一個時期的劇本。

軍略要指

相信大家對於《三國志》系列中各種常用的指令，早已耳熟能詳。因此，筆者打算為各位講解在進行內政、軍事及戰爭等指令時，所要注意的事項。

內政

有云：「天下間有二種人至為凶惡：一為飢民；二為窮人。」那麼，如何安撫他們，則是歷代君主均會遇上的難題。「開發」及「治水」雖然是通向富國的方向，但由何人執行亦同樣重要。因此，筆者認為在執行以上二種指令時，必須留意除了投資金額外，所執行武將的知力及魅力亦會對效果做成一定的影響。



■搞好內政，便可以無後顧之憂了。

人事

「知人善任」，為名君必作之事；懂得吸納天下人才，則為強國必經之路。在人事中，總共設有4種招攬人才的方法，包括：

三顧：

仿傚劉備「三顧草蘆」，對於知力高的人較為有效。

名馬：

仿傚曹操以赤兔贈關羽之事，對於武力高的人較為有效。

金：

「利」字當頭，對義理較低的人至為有用。



■「知人善任」，努力招攬人才吧！

手紙：

一諾千金，對於魅力高的人較為有效。

計略

一向以來，只有「不戰而屈人之兵」，才是最高的用兵之道。因此，只要好好利用「外交」及「計略」，便可以令戰爭的時間縮短，從而減少我軍實力的損耗。在「計略」中，主要有5種，包括：

埋伏：

將忠誠度達100的武將送到敵國，以作內應。

二虎：

要令挑起二國爭端，除需要君主本身的信用度、軍師及使者的知力外，還要注意敵國君主的信用度、知力，及其軍師的知力才可。

驅虎：

策動敵太守謀反，使者的魅力高之餘，更要留意敵太守的忠誠度和性格。

作敵：

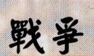
要令敵將在陣前倒戈，除需要留意君主本身的信用度、軍師的知力及使者的魅力外，更要視乎敵將的忠誠度和性格才可"成事"。

偽書：

離間敵將，在講求使者及軍師的知力的同時，敵軍師的知力會否識破亦是成功的關鍵。



■不費一兵一卒，便可令敵國陷入危機中。



戰爭

當雙方進入戰鬥時，戰術運用將成為勝負的分野。因此，只有靈活地運用各種戰術，便可以做出像「赤壁之戰」那種以小勝多的戰果了。筆者有見及此，特別為大家介紹一些非常有用的戰爭指令，希望各位可加以善用：



■一騎討！！

移動：

當中又分為「通常」及「誘導」二種。「通常」中，若軍隊是處於森林中的話，便會自動進行伏兵。當敵軍進入時，我軍便可以在毫無損傷下攻擊敵軍。惟敵武將的知力達90以上，則伏兵之計便會被識破。「誘導」主要是引敵軍離開所守備的地方，所以由知力越高的武將使用，其成功率也較高。

攻擊：

當中設有「通常」及「一齊」，而這二項指令主要依靠武將的武力、士兵數目及地形來決定雙方損耗。至於「火計」和「突擊」指令，則取決於武將的知力、地形及天氣等因素。

退卻：

當戰況對己方失利時，退卻可以說是明智的策略。不過，使用「退卻」的時候，玩者必須留意武將本身的武力、軍隊的機動力、訓練度、以及鄰近敵軍團的數目；否則就算是超級大將，要突破千萬人的包圍也非易事啊！



■小心運用戰術，將會令戰況更為順利。

製造商：ENIX　售價：385港圜　發售日：98年9月24日
記憶：3 BLOCK 容量：CD-ROM
TAB／4人／MULTI-TAB／MEM



TEXT：非常喜歡大富翁的福田



ITADAKI STREET GORGEOUS KING

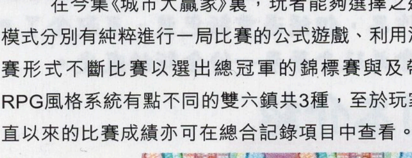
城市大贏家 華麗之王

名作重現 PlayStation

各位可能有所不知，玩法與聞名世界之大富翁接近的《城市大贏家》其實過往曾經在紅白機及超任上推出過，不但擁有理想銷量而且獲得不俗的評價，相信就這原因ENIX便於PlayStation上製作此系列的最新一輯。

模式介紹

在今集《城市大贏家》裏，玩者能夠選擇之遊戲模式分別有純粹進行一局比賽的公式遊戲、利用淘汰賽形式不斷比賽以選出總冠軍的錦標賽與及帶有RPG風格系統有點不同的雙六鎮共3種，至於玩家一直以來的比賽成績亦可在總合記錄項目中查看。





■當取得全部4款圖案就可在銀行領取薪金



■模式選擇畫面

公式遊戲 and 錦標賽

遊戲目的

當選擇好參戰人數、對手角色及版圖後便會正式進入遊戲，在錦標賽方面則是由前次比賽之勝方來選擇版圖，遊戲中玩者所需要做的是以最快速度來賺取金錢，當獲取指定金額時便算勝出，此外若有人不幸破產遊戲亦會馬上中止進行結算。要取得金錢，最簡單方法是經過版圖內的葵扇、紅心、梅花及階磚標記，再到銀行去就可獲得固定薪金，當然若閣下眼光獨到可憑投資來溢利增加大量資產。



■總資產最先達到指定數額便算是勝利者

提升資本的竅門



和大富翁同樣，玩者可購入版圖內的店舖來增加收入來源，這樣當其他人踏進店舖時就需要繳付金錢，此外亦可對店舖進行改裝性投資以賺取更多的金錢。另一方面，玩者經過銀行時可購買其中一條街的股票，每購入10股就能令股價上升1元，相反售出10股亦會減低1元，而最特別的是若在同一條街擁有超過一間店舖，不但能令店舖價值上升更會大幅度提高股價，利用這差額關係可在店舖價值和股票裏賺得豐厚金錢，例如有人購得整條街全部4間店舖，經過完全改裝後不幸踏中就要繳付超過1000元的代價。



■很危險！幾乎被扣去1600多元



■購買股票是提高資產的最佳途徑

售賣資產

假如手頭上的資金出現問題，玩者可選擇出售所持有的股票或店舖，在店舖方面銀行會先以評估價值之3/4來把它收購下來，接着便會進行價高者得的小型競投。此外電腦為增加於同一條街內的店舖數目以賺取更多金錢，往往會不惜功本利用自己的店舖來與玩者進行交換，這當然要視乎電腦所開下的條件了。順帶一提，若果資金充足玩者亦可用5倍價錢來買入其他對手的店子呢！



■交換店舖

娛樂設施

在版圖內是設有賭場CASINO的方格，只要有足夠現金便能在踏中後進行迷你賭博遊戲，例如是BINGO、角子老虎機、配對(神經衰弱)和擦擦銀色格等。



■齊齊玩BINGO

機會咭



在這模式中最有趣的項目當然是抽機會咭了，只要踏進葵扇與紅心等4種款式的方格或？方格，就可在8×8的機會咭版面內抽取任何一格，內容方面則有好有壞隨機而定。提醒各位，若果取得之方格能夠形成超過4格的直線，便可獲得額外的獎金哩。



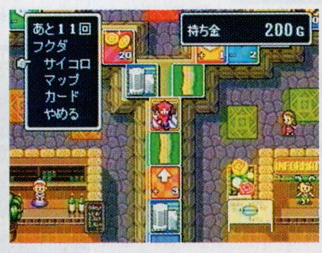
■人生起跌全看機會咭造化

雙六鎮

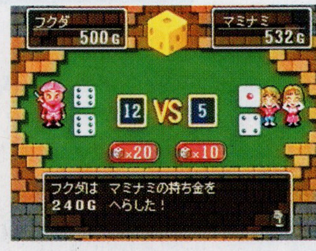
遊戲目的及系統介紹



這個雙六鎮模式與剛才的公式遊戲有很大的分別，和大家很熟悉的康樂棋非常相似，它帶有很濃厚的RPG要素例如儲錢、購買道具和打探情報等，在雙六版圖內除了各種事件外有時還會遭遇戰鬥，需要以骰子來分勝負，途中亦設有店舖專門售賣各種功能咭。當順利突破重重難關到達終點就能獲得額外獎金，若想暫時中止遊戲儲存進度時只要回家調查睡床即可。

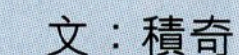


■雙六地圖畫面

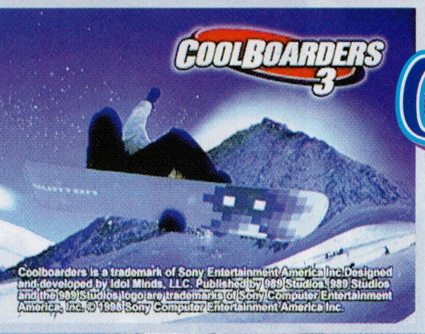


■戰鬥非常考運氣

製造商：UEP SYSTEMS　發售日：11月26日
售價：328港元
SPT／MEM



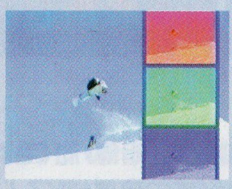
文：積奇



COOLBOARDERS 3

華麗豪快的第三集登場！！




前言

前作在全世界合計售出150萬隻，極受歡迎的《COOL BOARDERS》系列的最新作便是這個「3」了！在茫茫的白色世界裡滑行雖然在香港辦不到，但這遊戲卻能把滑雪的感覺完全忠實再現。這個PlayStation版的第三集除了保持前兩集的爽快感外，更追加了各種新模式，而且各條賽道也是重新製作的啊！！

細緻的畫面

這個最新作將會以Motion Capture來表現滑板的動作，就是一些高難度的動作於遊戲內亦可以忠實再現，加上迫真非常的背景，可說是系列中表現最出色的了！對滑雪有興趣的朋友一定不要錯過。

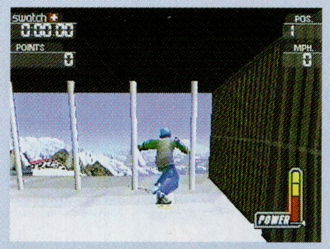


■雪花的表現十分仔細。

■背景的山景和真實的沒有兩樣。

多種類的遊戲模式

遊戲的模式共有6種類，而各個模式亦共有6條賽道之多，換句話說亦即是有36種不同玩法啊！加上二人同時進行的對戰模式依然健在，想和朋友一決勝負亦不需要等下雪了。



■遊戲內可選擇的模式共有6種。



■雙打時畫面會變成二分割。

NEW！BOARDER X

4人一起進行時間競賽的模式，不通過賽道上指定的旗門便會被罰一秒。由於進行時的速度快，對滑板的掌握要更小心了。

NEW！SLALOM

1對1的對戰模式。和BOARDER X一樣以通過旗門為規則，由於進行時並不單是一人的關係，對旗門的位置要了解才好啊！

充滿個性的角色們

遊戲內登場的角色全部共13人之多，除了造型不同外，就是他們的滑行方式亦各有不同。雖然除了名字外其他各樣還是未明，但是於前作登場的角色如GLAY和BOSS等，會於這作內再次出場嗎？



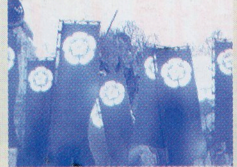
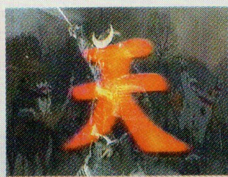
文：積奇

製造商：KOEI/發售日：9月23日
售價：6800日圓
SLG／MEM

織田信長傳



織田信長·波瀾壯闊的人生開始了！！









前言

經過了《英傑傳》、《孔明傳》和《毛利元就》之後，這系列的第四集便是這個《織田信長傳》了！！除了系統是完全繼承《毛利元就》外，就是兵種的設定也十分相似。故事方面由第一場戰鬥開始，直至「本能寺之變」也包括在其中，就是在「本能寺之變」中陣亡的他，在遊戲裡亦可以得以生存，完成統一日本的大業。

歷史人物盡現眼前

遊戲內除了信長外，其親朋戚友亦全部網羅其中，比如他的父親織田信秀、其弟信行和叔父高光等，同期出現的人物如木下藤吉郎(豐臣秀吉)和松平竹千代(德川家康)也會於遊戲中出現。



■這個不是信長的小弟信行嗎？

談話的重要性

統一全日本並不是説著做便可，聆聽其他人的説話也是十分重要的。出戰的前後也會有機會和其他臣子交談，於這時收集情報便是你要做的事。在排排坐畫面上選擇人物便可進行交談了。


■選出想要文談的武將。

戰前準備

戰前準備往往是影響整場戰事勝負的關鍵。於室內畫面按△鍵便可呼出指令表，在這裡可選擇各式各樣準備指令(包括遊戲進度的儲存和讀取)，角色們的裝備、武器的改良和道具的購入等也是在此進行。


■各式各樣的戰前準備也是在室內進行。

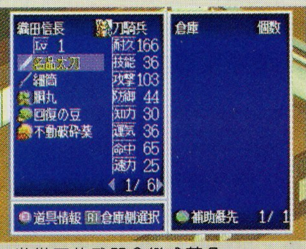
武器的改良

除了角色們有分等級外，就是武器亦有等級之分。於指令表中選設施，再選鍛治，這樣子鍛治屋的老闆便會出現，再來的便是選擇那個武將的武器要改良，然後才選武器。


■太刀改良後會變成「名品太刀」或「名品打刀」。

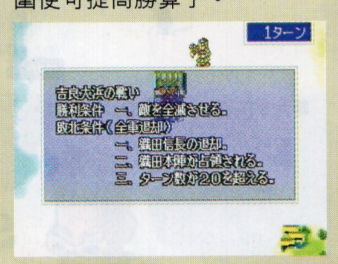
武器的裝備

於指令表中選設施，再選倉庫，倉庫屋的小子出來後便可選擇武器來裝備，而裝備了的武器是會以黃色來顯示。


■裝備了的武器會變成黃色。

出戰！！

於指令表中選「出陣」，確定選用的武將後便可出戰了。有玩過《英傑傳》的人對戰事的進行一定不會感到陌生，先查看勝利條件，然後是武將的情報，再決定行軍的戰法便是不變的定律。另外各個部隊也有其「地形效果」的資料存在，配合角色們的攻擊範圍便可提高勝算了。


■先確定勝利條件。


■查看武將情報。

地形與天氣

遊戲內除了有不同地形外，就是天氣亦會隨時變化。天氣的變化會直接影響部隊們的攻擊能力，比如説部隊內有鐵炮隊的話，遇上下雨天便會得物無所用了。另一方面，在一些如岩山、城壁等地形上是會減低移動力的，大家注意啊！


■信長的特技「避雨」便可於雨中使用鐵炮。

製造商：VING　售價：5800日圓
容量：CD-ROM×2
MEM　SLG.

TEXT BY：小健健

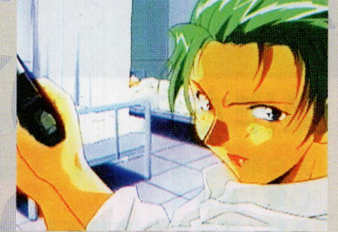


BACKGUNER
甦醒的勇者們 飛翔編

說起來，這個《BACKGUNER》系列都算龐大囉。WELL，這是一個總共會推出三集的SLG作品，而且更是分別於PlayStation及SATURN內推出。而現在要介紹的《飛翔編》，則是整個系列的第二作。然而，這個《飛翔編》亦於早前已推出了PlayStation版。









《BACKGUNER》＝SLG＋美少女＋機械？

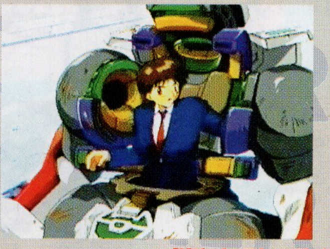


雖然這已是這遊戲系列的第二作，但相信很多玩者仍對他有所陌生。不如在這裏就為大家作一個深入淺出的介紹。

唔，其實這是一隻戰棋型的SLG，玩者要移動我方角色去跟敵方戰鬥。而這遊戲的戰鬥系統也別樹一格，就是有「BURNING」及「同調率」兩種元素。前者是一條每當受到敵人攻擊時就會增加的數值，而當這數值超過一定水平的話，那麼這角色就可使用一招強力必殺技。而後者的「同調率」是指機師及機械人的合拍率，而且直接應響攻擊的命中率及機體的防禦力。若「同調率」數率較高，攻擊效率可會較大；反之若「同調率」太低，可會連機械人都啟動不到！！



然而，在兩場戰鬥之間，可會有大量硬照及動畫用以交代劇情，令到遊戲不至於太沉悶。

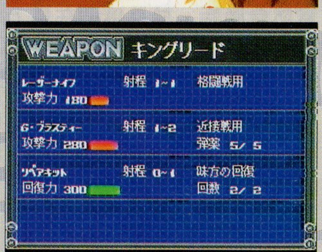




戰鬥系統簡說：



在MISSION開始、玩者認清勝利及失敗條件後，戰鬥就可正式開始。在選好要行動的角色後，電腦就會出現「移動」、「行動」、「性能」及「待機」。WELL，「移動」不用解了吧？而「行動」指令內就包含了攻擊行為及回復行為，而它們都是會耗用角色的「BP」(BURNING POINT)的，而「BP」可會在受到攻擊時增加。「性能」就是視察角色的能力DATA，而「待機」當然就是要這機暫時按兵不動了。



當找尋到要攻擊的目標後，就可用「行動」內的武器攻擊之。不過有些可轟數格的攻擊是在角色移動後就不能使用，這點要注意。又，在這個戰鬥系統下，不論敵我，所有被攻擊者皆不能還手的。

另外至於「同調率」方面，在被對手攻擊時「同調率」可會降低。又若果用格鬥武器攻擊敵人，我方的「同調率」也會降低。若果想增加「同調率」的數值，可在「行動」中耗用「BP」來把「同調率」提升。以上就是這遊戲中的戰鬥系統之要點。

若我沒有玩過《醒覺編》，怎辦？



《醒覺編》其實就是這個遊戲系列的第一作。所以最理想的情況是「玩者CLEAR了上集的《醒覺編》，跟着再用這個爆機SAVE去開現在這個《飛翔編》，那麼就可以用自己培育出來的角色繼續遊戲了。」若果沒有玩過這《醒覺編》，但又想《飛翔編》，可以嗎？WELL，答案是可以的。而且有很多種選擇。



首先，我們可以直接使用《飛翔編》內的「罐頭DATA」，繼續遊戲。當然這樣的話可會少了點親切感，因為角色的能力都是已預先準備好的，總有點不是味兒。



另外一個方法是利用這SET遊戲的另一隻CD。原來這隻CD就收錄了上集《醒覺編》的DIGESTANT版。這個DIGESTANT版除了把用來交代故事的動畫剪輯收錄外，更把《醒覺編》中的全9個MISSION收錄在內。那麼即是說，玩者一來又可利用這9個MISSION培訓出屬於自己的一TREAM角色，可不必用那些「罐頭DATA」；二來也可以更加清楚這遊戲的故事背景，所以玩起來可會更投入了。

製造商：SCE　發售日：12月10日發售
價格：328港元
MEM/ACT/DUAL SHOCK

OFFICIAL PRODUCT

Present by：山寺良牙

WONDER TREK



一個融合了動作遊戲及冒險遊戲的3D動作遊戲，特色是沒有固定的故事，遊戲的進度主要採決於玩者在版面上取得物件、道具及行動，另外與主角同行的「博士」也是遊戲中取有關鍵的人物之一。







故事說主角「NIKE」與「博士」同住一屋，有一天接到一個消息，就是博士的兄弟「亞美狄奧先生」失蹤，而他也是位優秀的動物學者，於是二人便出發；可是在前往的途中遇上飛機事故，墜落在一個無人島上，他們亦發覺島上的動物竟然會說話，於是這個在島上冒險的故事便開始。



操作方法

方向掣：人物移動方向
○掣：調查
△掣：呼喚博士(有時不見他的話可叫他回來)
□掣：攻擊或搬起物件
×掣：跳躍
R1掣：跑
R2掣：慎重姿勢
START掣：持有道具顯示
SELECT掣：系統設定
L1掣：生命力表示
L2掣：顯示地圖







製造商：SQUARE　發售日：99年春季予定
售價：未定　容量：未定　記憶：未定
RPG/ 1P/ MEM

TEXT：零式迪爾

SaGa Frontier 2

原點回歸、氣氛創新的 SaGa 最新作

複數故事並時進行的史詩式 RPG

和以往的《SaGa》系列一樣，今集亦是以多名不同的主角去體驗同一段歷史，以不同的角度去剖釋故事，而藉遊戲的高自由度，玩者可從冒險中的選擇及行動，改變人際間的關係和部份的歷史。至於在今集《SaGa Frontier 2》想表現的，除了是一隻「見證」時代的RPG外，更想是一隻「創造」歷史的RPG。



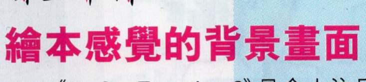
故事的中心人物「GUSTAV」，享年四十九歲……

GUSTAV是具有王族血脈的青年，在「術」這種力量如此普遍的世界，他7歲時仍未能學會這種技能，令他不能具有繼承王位的的資格。身為王室的一份子，GUSTAV是應該值得驕傲的，但因「術不能者」的劣等感，令他在兩種感情下徘徊，性格漸變得暗沈……

■小林志美的人設仍舊出色

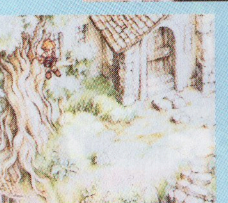
※圖片為開發中畫面

繪本感覺的背景畫面



《SaGa Frontier 2》最令人注目的地方，正是那些淡水彩風味的背景畫面，以開發原畫作基本，再配合高超的CG技術，去表現出獨特清新的遊戲氣氛。在3DCG充斥各謀體的現在，SQUARE實在指示出一種嶄新的遊戲演出方向。

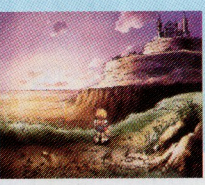
■細緻的開發原畫



■成為遊戲畫面後沒有不協調的感覺。



■景的遠近感加上人物的放大縮小，令畫面產生立體感。



■光源的運用十分配合

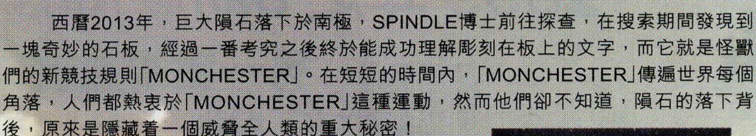


■風車和其他小節將會有活動的演出

製造商：SME　發售日：發售中(10月15日) 價格：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
對應DUAL SHOCK(震動) 對應ANALOG CONTROLLER(震動)　MEM　ACT　2P

TEXT：KOTARO

GANGWAY MONSTERS



西曆2013年，巨大隕石落下於南極，SPINDLE博士前往探查，在搜索期間發現到一塊奇妙的石板，經過一番考究之後終於能成功理解彫刻在板上的文字，而它就是怪獸們的新競技規則「MONCHESTER」。在短短的時間內，「MONCHESTER」傳遍世界每個角落，人們都熱衷於「MONCHESTER」這種運動，然而他們卻不知道，隕石的落下背後，原來是隱藏着一個威脅全人類的重大秘密！





操作說明

一般畫面

方向鍵	游標移動、選擇
□掣	確認對手所持的怪獸
×掣	取消
○掣	決定
L1 · L2 · R1 · R2掣	STATUS畫面中選擇怪獸的移動

對戰畫面

方向鍵	滑板的左右操作
START掣	暫停
○掣	加速
△ · × · L1 · L2掣	剎掣
R1 · R2掣	攻擊



■購入的部件，能令滑板的移動速度和轉向性能大大提高



入門指引

《GANGWAY MONSTERS》是一個以育成為主的動作遊戲，登場怪獸共有六十多種，假如玩者想飼育強勁的怪獸，單單通過戰鬥來取得經驗值是並不可行，其中還要購入不同的部件，令怪獸作戰用的滑板得以強化，勝望就會大大加強。

飼育與成長

遊戲中的怪獸製造方法其實很簡單，只要玩者持有三種不同的CAUSE BALL，利用特殊栽培機械PSYCHE，便可以製造自己獨有的怪獸，而其中CAUSE BALL的組合不同，所栽培出的怪獸亦有所不同。



■在戰鬥中勝出賺取金錢，便可以在商店購入不同的CAUSE BALL，大量繁殖怪獸

真劍勝負

要在戰鬥中勝出，最基本的方法就是取得當中的主導權，向對手作出攻擊，誠然怎樣才能取得進攻的機會呢？重點在於戰鬥中利用怪獸所乘的滑板，碰擊對手以求增加體力下方的攻擊GAUGE，當注滿攻擊GAUGE之後，玩者就可以選擇魔法或特技向對手作出攻擊。此外，玩者還可以利用在商店中購入或勝出後所取得的道具裝備於怪獸之上，那麼獲得勝利就指日可待。





製造商：TOMY　發售日：冬季預定　價格：未定
容量：CD-ROM 記憶：BLOCK數未定
SLG　MEM

TEXT：KOTARO

GUNGHO BRIGADE

戰術級REAL TIME ROBOT SIMULATION

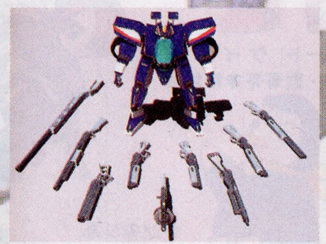


TOMY最新公布遊戲《GUNGHO BRIGADE》，是一個戰術級REAL TIME ROBOT SIMULATION GAME，其中主角和同伴駕着稱之為「MACHINE LEG」的機體，與正體不明的機械生命體作戰。

STORY

時夕為人類移居往地球以外其他惑星的時代，居於火星的主角非常熱衷MACHINE LEG的格鬥競技，在對戰中遇上不同的強者，結交為朋。誰不知有一日，他卻被捲入地球．火星連合軍和機械生命體的戰鬥之中……





■高性能可變形機體「MACHINE LEG」







自動動畫創造系統

要數《GUNGHO BRIGADE》最受注目的地方，不得不提可算是當中的「自動動畫創造系統」。「自動動畫創造系統」就是拼棄敵我相方先後行動的回合制度，採用REAL TIME實時戰鬥的方式，相方同時選擇和決定行動，一齊作出攻擊，當中通過動畫式的戰鬥場面，將一瞬間的攻防和壓迫感再次重現。





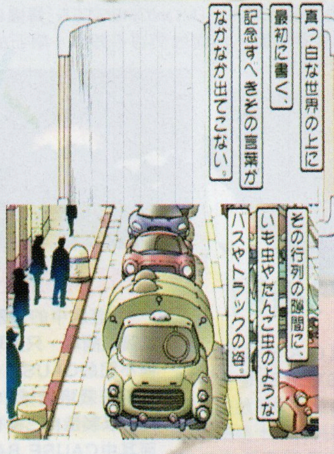
發售日：1998年12月發售預定　發行商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
價格：2000日圓 記憶：未定　容量：CD - ROM
ETC

By：1998年之小寶寶

2999 年之 Game Kids







另一種漫畫書

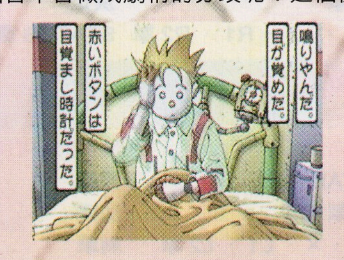
話説回頭，這個也不太算作是遊戲，因為玩者真正參予的遊戲不算太多，倒過來説他是一本漫畫的話卻更會令人信服。筆者現在所説的，就是PlayStation Comic的第一彈 - 2999年之Game Kids。

大家只要將遊戲碟放進PlayStation中，只要按動○鍵(就和看書要翻頁一樣)便可以輕鬆的將整個故事看完。如果錯過了甚麼情節，或者想翻看某頁的話，也可以立即按下口鍵重新看過那一頁，非常方便。但當然不只是這些啦，為了增加大家看漫畫的投入感，漫畫中的其中一些情節，玩者(還是讀者？！)都可以有份參與，非常有趣。例如在體驗版中也有着其中一個情節，就是主角突然間夢見被人追着，這時玩者便可以利用手上的控制桿控制主角的逃跑方向。究竟這個會不會做成劇情的分歧呢？這個便大有待大家自己嘗試了。

大概故事內容

在那個年代，所有的物件都是由人工所構成的，大家所住的都是機械都市，而所有居民看來都像機械人的樣子。但是，人人的心中仍然有着喜怒哀樂等等情緒，生活然單調但仍然活得幸福。在工場幹活的施卡(也就是本故事的主角)和他的妻子瑪利兩口子住在其中一幢勞動階層的大廈中，過着尚算豐富生活。有一天，他突然覺醒到一件事，然後，便開始懷疑自己現實的本體是怎樣來的……







發售日：發售中　發行商：SHUWO SYSTEM CO., LTD.
價格：5800日圓 記憶：1 BlockK　容量：CD - ROM
ACT/ MEM/ MPLY(1～4人用)/ Dual Shock(Analog)對應

By：小寶寶

Grand New 島！ 大冒險



大小朋友齊來玩奔走遊戲

説到賽跑，相信大家都沒有可能未試過吧！但是，大家又有沒有試過在不同的地方，和充滿個性的可愛對手一同比賽呢？未試過的話，大家大可一試這個遊戲，嘗試找尋一下其中的樂趣哦。

基本操作：

步行	方向鍵（或 Analog 桿）
跑	方向鍵＋○鍵連打
跳	×鍵
使用道具	△鍵
視點切換	R1 鍵

技巧操作：

急停	按進行方向的相反方向鍵
疾衝	○連打後立即按方向鍵
急轉	急停後按方向鍵
方向轉換跳	方向鍵＋×鍵
Pinball	方向鍵
改變木車的軌道	×鍵＋方向鍵

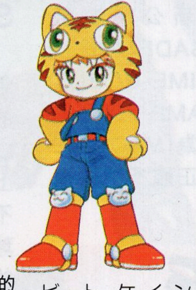




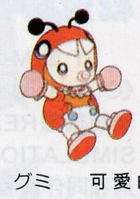
可愛的出場對手們哦～



ケイン　精力充沛的熱血少年，常常憧憬着成為英雄



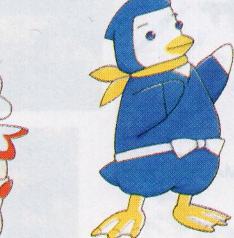
ビート　ケイン的親弟，對哥哥非常尊敬



グミ　可愛的嬰孩一名，懂得避過危險的事情

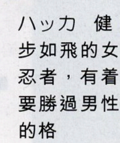
さとーさん　一個謎樣的人物，有着比別人強的體力





あんず　ケイン的親密朋友，有着驚人的彈跳力

タンキリ丸　他有着易容的技巧，另外游泳也是他的長項



ハッカ　健步如飛的女忍者，有着要勝過男性的格

コンブ　有着令人驚怕的面孔，但他最愛的竟是煮東西吃

發售日：今冬發售預定　發行商：ASCII
價格：6800日圓 記憶：2 Blocks　容量：CD - ROM
RPG/ MEM/ ASCII Grip V對應

By：吟遊詩人小寶寶

Wizardry ~DIMGUIL~

巫術世界再現 Playstation

提到巫術Wizardry，相信對於資深一點的電腦玩家或者立體迷宮RPG迷來說絕對不會覺得陌生。這遊戲Wizardry ~DIMGUIL~ 就是ASCII公司在巫術系列的第一個作品。一如以往的巫術系列一樣，這遊戲仍是以令人深深着迷的地下立體迷宮為遊戲舞台，而這遊戲中更加入了不少新的系統，令初學的玩家都能容易上手，現在就先為大家披露一下這些系統吧！！

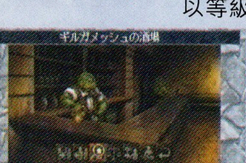
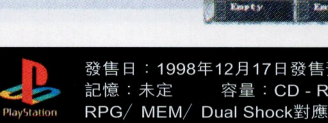
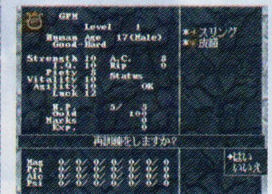
輔助初學者的三大系統

線上提示

在遊戲中施放魔法、製作人物或者等級提升等等的時候，都會在畫面中給予一些簡略的提示或解說，好讓玩家明白該等魔法或者其他專有名詞的意思。

再訓練制度

當製作人物時，假若該人物的能力Bonus點數少於9點的話，他便可以立即再加以訓練，只要耗用該人物的三年光陰，他便可以等級四的狀態來開始遊戲。

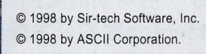
全自動地圖

地下迷宮最令人頭痛的方莫過於就是要認路和繪畫地圖。對於一些方向感或認路能力較差的玩家，這種遊戲的確會使他們卻步。但在這遊戲中卻可隨時叫出一個5×5格的自動地圖，好讓玩家得知自己身處的位置。

新設系統：練武場



除了城外的迷宮之外，還有一個很好的鍛練場所，那就是練武場了。那兒在着不同等級的怪物供玩者作修練對象。但是，在這兒無論殺掉了多少怪物，所得的只有經驗值，並不要奢望可以從中賺得金錢哦。而假若不幸在這兒全軍覆沒的話，也不會Game Over，死去的同伴都會被送至寺院中，只要有足夠的金錢便可以將同伴復活過來。



發售日：1998年12月17日發售預定　發行商：SUNSOFT　價格：未定
記憶：未定　容量：CD - ROM
RPG/ MEM/ Dual Shock對應

By：小寶寶

Monster Seed

嶄新的「種」怪獸系統遊戲



相信大家都玩過不少模擬及養育的遊戲吧！但這些遊戲大都是只得個「養」字，最多都只可以和幾個同伴互相比試一下。大家又有可曾想過，可以讓自己養出的心愛的小寶貝(不是小寶寶！)可以替你上陣擊退敵人呢？

話說回頭，這遊戲也不算是一個養育遊戲，因為至少玩者不用給東西給飼養的怪物們吃，也不用給他們掃屎，而要做的則只是帶他們上戰場賺取經驗值。但是比較奇怪的是，在這遊戲的體驗版當中，主角也有上場戰鬥賺取經驗，但當怪獸們都強壯了不少，但是卻不見主角有所成長呢……

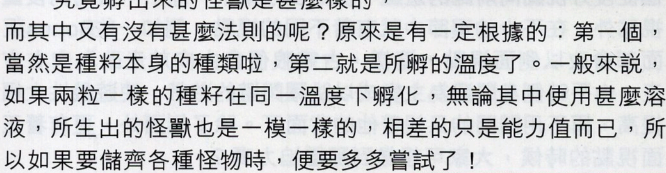



怎樣「種」出怪物來？？




這遊戲叫Monster Seed，少不了的當然就是怪哭的種籽啦！先要準備好至少一粒「種籽」和不同的溶液，走到鬥獸店中，跟店主人說要使用孵化裝置便可以走到下一階的孵化裝置中，將「種籽」放進那裝置中，選擇所要的溶液後跟着選擇孵化溫度，不出一會，一隻新的怪物便會出世。

究竟孵出來的怪獸是甚麼樣的，而其中又有沒有甚麼法則的呢？原來是有一定根據的：第一個，當然是種籽本身的種類啦，第二就是所孵的溫度了。一般來說，如果兩粒一樣的種籽在同一溫度下孵化，無論其中使用甚麼溶液，所生出的怪獸也是一模一樣的，相差的只是能力值而已，所以如果要儲齊各種怪物時，便要多多嘗試了！








發售日：1998年12月發售預定　發行商：XING ENTERTAINMENT
價格：未定　記憶：未定　容量：CD - ROM
RPG／ MEM

By：小寶寶





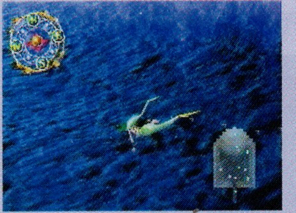
化成人魚，漫遊海底世界



故事背景



在沒有女性種族存在的海底世界《Meremeia》，突然有一天，有一個男性的孩子安甸（也就是這遊戲的主角）出生了。在他出生的同時，在海上突然發出原因不明的地震，而在他十六歲生辰的時候，同樣的地震也再次發生。因為他是唯一的男性，所以他受盡各種不公平的對待，而在同時，他也在努力的想找出這個謎的謎底，於是他到處旅遊，希望找得線索。在他的旅途中分別遇到了一名海底的居民 - 魔海獵人西娜和Mereria國的公主提亞娜等等幾位同伴，並開始他們的冒險。





基本操作

按鍵	戰鬥畫面	通常畫面
↑／ ↓鍵	移動遊標	向下／ 向上轉
←／ →鍵	無	向左／ 右轉
□鍵	無	打開選單
△鍵	無	特殊動作
×鍵	停止／ 取消	停止／ 取消
○ 鍵	決定	決定／ 前進
L1／ R1	角色選擇	無







在這個遊戲中，主角是一個人魚樣的生物，而身處的世界當然就是水底了。在這一片汪洋之中，主角是可以自由自在的游來遊去。在這體驗版中，主角的動作非常流暢，相信開發部門曾下了不少的苦功在這兒呢！但是可能是自由度太大的關係，如果要控制主角得宜的話，則不得不減低速度來將就，希望在正式版時可以改善吧。

發售日：12月17日　發行商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
價格：港幣272港元　記憶：未定　容量：CD - ROM
ACT／ MEM／ Dual Shock／ PocketStation對應

By：絕不古惑的小寶寶

古惑狼 3 ~噗！世界一周~

古惑狼又回來了！

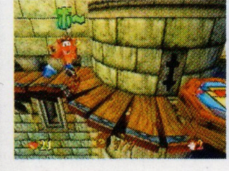


古惑狼系列不經不覺的已經到了第三集了，在上兩集中不停的向前跑，這個充滿速度感的遊戲的確令不少玩家着迷。究竟這隻不斷跑跑轉轉的古惑狼，在今集中又有甚麼「古惑」東西給大家看呢？

系統上的兩個突破

一. 哦？有不同視點了？

對哦！如果大家有玩過古惑狼的話，就一定會知道這個是一個從後方視點向前跑的遊戲，但是在今集中，除了一貫的向後望視點外，在不少的環節中就有着不同的視點，例如一些Bonus版面都會改以側面視點，這樣，古惑狼便會由向前走改為向右方走，由平時側身閃避為主變成以跳躍閃避的遊戲，使遊戲性大幅提高，再不用悶悶的只望着他的背面了。除了側面外，更有着正面視點的時候，大家可想像到那種迫力嗎？



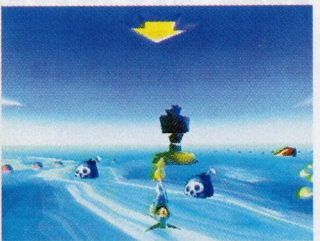




二. 除了古惑狼外，還有……

在體驗版的其中兩個版面中，古惑狼是會被另一個像女孩子的角色所替代的，但她不會像古惑狼般跑跑跳跳，而是會使用其他東西（如老虎和快艇等）代步的，究竟會不會有第三、甚至第四個角色出現呢？





Pocket Station 對應！

除了以上兩點外，這遊戲的最大特點就是可對應Pocket Station，其中的詳細介紹就請翻閱前頁由米奇執筆的專題吧！



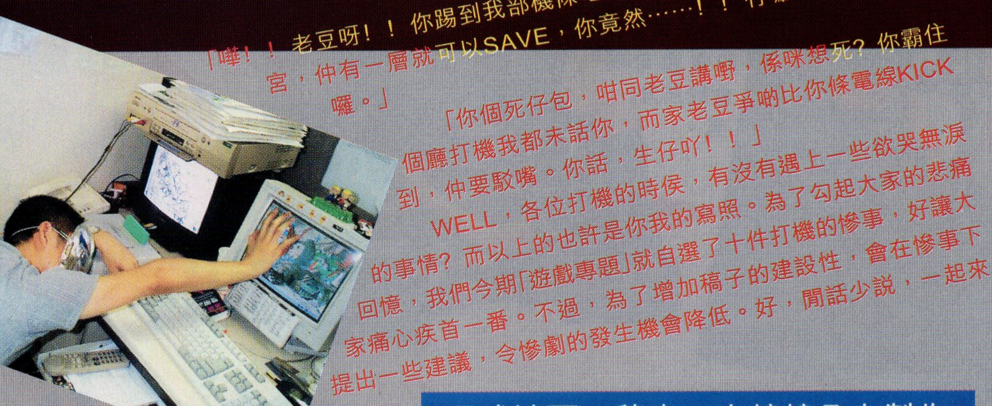
慘絕人寰！！

打機十大慘事！！

「嘩！！老豆呀！！你踢到我部機條電線呀！！你知唔我打咗100層迷宮，仲有一層就可以SAVE，你竟然……！！冇囉，家陣乜都冇囉。」

「你個死仔包，咁同老豆講嘢，係咪想死？你霸住個廳打機我都未話你，而家老豆爭啲比你條電線KICK到，仲要駁嘴。你話，生仔吖！！」

WELL，各位打機的時侯，有沒有遇上一些欲哭無淚的事情？而以上的也許是你我的寫照。為了勾起大家的悲痛回憶，我們今期「遊戲專題」就自選了十件打機的慘事，好讓大家痛心疾首一番。不過，為了增加稿子的建設性，會在慘事下提出一些建議，令慘劇的發生機會降低。好，閒話少說，一起來瞧瞧。



零式迪爾、積奇、小健健鼎力製作

鳴謝阿癲過路協助

第十位！！ 失驚無神停電事件！！

「伏！！」的一聲，家裏突然變得漆黑一片，而正在攻略中的遊戲也隨着黑暗而去。如果只是打下MISSION倒沒有所謂，最多只是浪費數十分鐘的心血。如果是在SAVE途中來個大停電，也許就連SAVE CARD內的所有資料也會給先掉！其實除了停電外，其他人的疏忽，(例如絆到電線，甚至拔錯插頭)也會令同類型的悲劇發生。



■「有《機械人大戰》玩，開心。」

嘩！！

■「嘩！！做乜突然熄晒燈，好黑呀，好驚呀媽咪……」



■若果電線弄不好，同類型的悲劇也會發生。

建議：

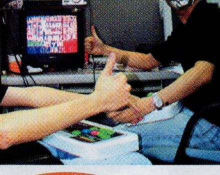
如果是要停電的話，根本是避無可避的，難度要大家斬腳趾避沙蟲的只玩手提機麼？還是在家弄個後備發電機？至於其他人的疏忽方面倒可以避免，例如把電線收好，又或者在其他人要拔插頭時就回為指點。



兄弟朋友打機傷感情事件!!

第九位!!

在上數回的「機寶七宗罪」中，我已說過打機是人顯出真本性的時侯。所以就算是玩家庭機也好，也會有出現爭執的情況。輕則是小學生同學仔之間爭機玩；重則不滿對方的戰法而令到大家「面左左」甚至玩「真人街霸」；（例如玩格鬥GAME時，體力較多的那方用「逃走戰法」取勝）又或者不服輸等等。而這情況在一些兄弟多的家庭可會較為常見。



■「大家咁老友，打局拳皇又點話？」

「好吖，一於咁話。」

嘩!!

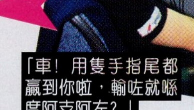
■「嘩，你好嘢！唔夠人講就郁手郁腳！怕你呀？打咪打！！」

「車！用隻手指尾都贏到你啦，輸咗就嗦度阿支阿左？」

■「吓，你條友仔，上次已經叫你唔好用低等戰法喍啦，家陣仲用佢嚟贏我，算點先？！」

建議：

其實很簡單，只要大家放下成見，以平常心來打機的話，對手用低等戰法也好，用無恥戰法也好，也可以欣然接受。因為這只不過是遊戲一場，輸了贏了也沒有甚麼大不了。反之，因為一局遊戲而傷了感情就大為不值啦。



街機食錢冇人理事件!!

第八位!!

「喂，大叔，嗰部機食咗我錢，快啲同我搞掂佢啦。」「吓，食錢，冇食錢呀，我乜都唔知乜都唔理呀，你唔好搞我呀。」以上是我關於食錢的親身經歷，真是有點欲哭無淚。若果只是食了錢，有時入多個一元銅板就算了，但有時卻是入錢口被卡住，令你不能再入錢入去。那麼之前所入的銅板及這局都會泡湯囉。

■「有部《98》冇人玩喎，咁我就唔客氣囉。」



■「弊！！食錢！！個1蚊仲卡住咗添！！」

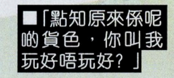
喂!!

■「喂，場務大嬸，食咗錢呀，搵人理下我好唔好……」

建議：

其實很多場務大叔負責的只是換換碎銀及發呆，就連遊戲機的鎖匙也沒有，故此就算叫他來也未必有用。所以我們入錢時可要慢慢地逐個銅板入，這可會減少食錢的機會。

完全失望買錯GAME事件!!



第七位!!

這裏說的買錯GAME，並不是指買錯了別的遊戲，而是指把遊戲買回家後，玩了數局後才發現不是想像中那麼好玩。不過，這遊戲是自己用數百塊錢買回來的，莫非就這樣給它被塵所封？還是勉強地玩一隻根本不喜歡玩的遊戲、繼而欺騙自己，覺得花了那數百塊錢並不是浪費？十分矛盾啊。



■「呢隻《SKY TARGET》係SEGA出品，又係街機移植，實係正GAME啦！」點知……

■「點知原來係呢啲貨色，你叫我玩好唔玩好？」

建議：

在這個年頭花錢可真要想清楚，所以買GAME的時侯，可以看看遊戲雜誌上的甚麼新GAME介紹呀、又或者看看關於這遊戲的評論。甚至可以待那隻GAME推出一段時間後，看看市場反應後再作決定也不遲啊。

買原裝GAME如買股票，GAME價大瀉事件！！

第六位！！


■「SATURN版《心跳回憶》呀，千零蚊就比我買到囉，真係超有運，可能聽日拎去炒可以賺番幾舊水加添。今次冇死囉。」點知……

■「點知過兩日就跌到去賣二舊幾，今次真係血本無歸囉……」

其實在香港買原裝遊戲的也大不乏人。而且買原裝的，大都是自己極心愛的遊戲。不過嘛，一些受歡迎的遊戲，除非是行貨，否則都會有被炒賣的危機。如果心急的你在炒價最高的時侯把遊戲購入，雖可滿足一時的佔有慾。但之後，眼見那個GAME價一天一天地滑落，心中懊悔之感擁上心頭。「呀~！呀！天呀！！如果我肯忍下手，咁就可以慳番幾舊水啦。點解！點解要咁玩我！」那悲憤之感，已足可列入「打機十大慘事」之一。

建議：

基本上你買我賣，明碼實價，只要不是貨不對版就可說是「無得怨」。要防止這悲劇發生最簡單容易的方法就是控制自己心中的慾念，繼而「忍手」。其實電視遊戲這類產品真是長買長有，故炒價只可高據一段時間，價格不久就會回落到正常水位。不過，亦有人覺得，給多點錢，就可比人更快的玩到新遊戲是值得的。

阿媽叫食飯找不到SAVE POINT事件！！

第五位！！

■「等我連機都熄埋，睇你仲打乜！！」

呀！！

「呀！！唔好呀~~！！！」

「死仔包仲打機！！食飯啦！！」「哎呀老媽子，我喺迷宮度蕩失咗路呀，你等我搵到個SAVE POINT先啦，你哋食住先好唔好？」來到這些關頭才知道甚麼是「人在江湖，身不由己」，受害者要在「停止老媽子的喋喋不休疲倦轟炸」及「儲得很辛苦的經驗值及大量正正道具」中作一個選擇。然而有些管教較嚴的家長更會主動地替他的兒子關機，令他連唯一的選擇權也失去。


■「死仔包，仲打機，食飯啦！！」

「比我多兩個字去SAVE先啦媽子！！」

建議：

明知就快要食飯，就不要再入迷宮找死啦。乖的小朋友應該盡快找個SAVE POINT把資料SAVE好，之後再幫手開飯，享受一下天倫樂才像樣的嘛。

打街機遇壞掣事件！！

第四位！！

■「嘩死！入咗錢先至發覺冇輕拳，咁咁我隻東丈呀，唔好死呀~~。」

「吓！！冇輕拳、又冇重拳！！咁我點出『大蛇薙』、點出超重擊、點出緊急迴避、點樣爆MAXIUM呀？冇囉，乜都冇囉，呢局唔駛玩囉。」WELL，以上在的事較常發生在一些較小型的遊戲機中心內，由於他們疏於檢查，令到一些零件給人弄壞了也不知。雖然一局機都只不過是三五塊錢，但入了錢才發現壞了掣，總不是味兒，若果是入錢挑機的話就更是無癮非常。而且大部份的「場務大叔」都是抱住多一事不如少一事的心態，很少是會給你賠局的。

■「冇啦，唔使玩啦，冇輕拳，乜都唔使出啦。」

建議：

若果想減少這情況發生，可去一些服務較好的遊戲機中心。我有次跟積奇去玩《VIRTUAL ON》，那個場務哥哥從我們的言談之中得知那個鍵壞了，還主動的賠局給我們，多好啊。不過羊毛就出自羊身上，這些地方的價錢可會貴些啦。

第三位!!



SAVE資料失憶事件!!

■「用POWER MEMORY就安全得多囉。」



■「我將《機械人大戰》嘅SAVE儲存喺本體RAM度，包冇走雞啦。」

■「吓!!乜都冇晒!!點解!!咁我之前嘅努力咪白費?!」

■「原來係呢粒電冇貨賣!!今次比你害死囉。」

各位SATURN機主，有沒有試過SAVE在SATURN本體內的FILE有天突然全消失了。這是由於SATURN本體是用電池記憶的，只要那粒電池用光，那麼SAVE在本體內的所有資料皆會消失。WELL，若果只是一些格鬥GAME的甚麼隱藏人物的SAVE也沒所謂，但如果是RPG或SLG的SAVE的話，受害者所受到的衝激真是無法估計。

建議：

由於SATURN的本體是這麼的不穩定，故我們可將一些較重要的資料用SAVE CARD來儲存。除非你錯誤地運用，(例如在POWER ON的狀態下把SAVE CARD拔出來……)這傢伙也是可信任的。不過説起來，DREAMCAST又就快出，連三四郎也死掉，沒有SAVE CARD的玩者應否現在來買SAVE CARD呢?

電子煙花插錯火牛大 燒鷄(機)事件!!

第二位!!

■「嗶~~!!燒機呀!!冇囉冇囉，我部新機冇囉。」

雖然很多人都知道日本的水貨機是不能直接用香港的220V電壓，但到現時為止，在我身邊仍有不少人一買那件水貨電器回家後，就歡天喜地兼毫無悔意地把它插進家中的插頭，繼而「BOMB」一聲硬巴巴的就把那東西弄壞。嗚，沒有了，錢花了，但玩新機的美夢卻泡湯了。

■「啱啱買咗部新機，唔理囉，個插蘇啱插喎，等我插佢入去先。」



建議：

其實這些意外都是發生於水貨機身上，因為代理商是會把行貨調校至適合本港使用。所以基本上買行貨就不會發生這方面的問題。若果真是要用水貨電器的話，每次插電時都要想清楚。最好在電線頭貼張貼紙，説明電源是110V還是220V，那就清楚很多了。

第一位!!

超悲壯的HOLD機事件!!



■「畫面黑MUNG MUNG，唔通係HOLD機?」(都叫咗你唔好玩翻版啦!!)

■「等我試下打開個蓋，再閂埋，可能LOAD得番都唔定。」

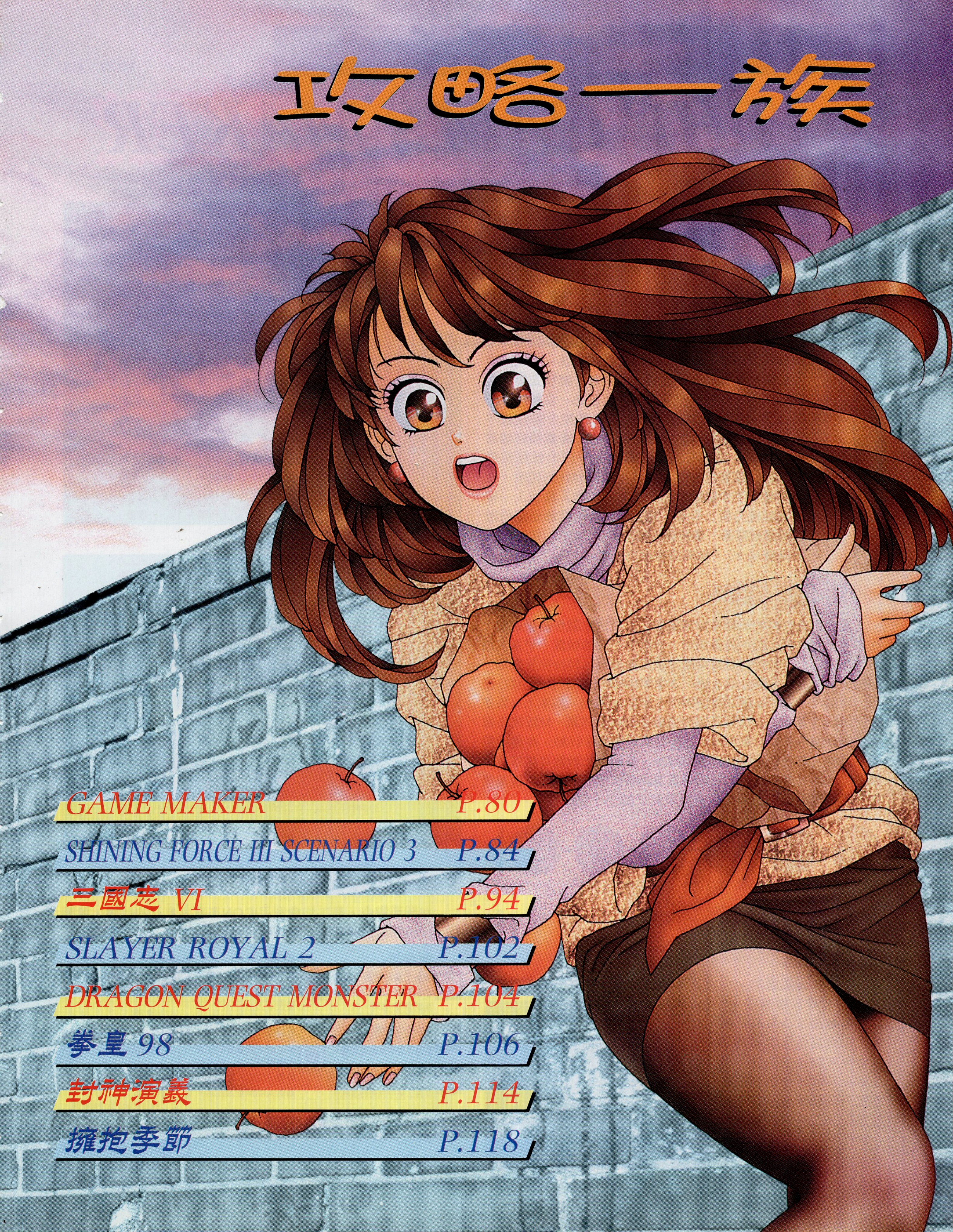
辛辛苦苦的在遊戲中弄了點搞作，(例如升了主角兩個LEVEL，甚至取得一些隨機出現的特殊道具，又或者差半步就SAVE等等)到後來就快可以SAVE時，卻給你來個HOLD機的驚喜，真是整個人也給拖進無底的氣餒及失落深淵。最後還要親手把遊戲機RESET，那感覺就好像親手把自己栽培出來的改造人殺死，那種無奈及悲憤的感覺不是筆墨所能形容的。

建議：

基本上HOLD機的原因大都是跟主機有關，(玩《藤丸地獄變》除外)若果把主機保養得好好地的話，可將HOLD機的機會大為減低。另外，下次若果再遇到HOLD機的情況，可試試按OPEN的把機蓋打開，之後再把它關好，讓遊戲機把碟從新LOAD過，也許會出現曙光也説不定。

後記：

其實今次的拍攝受到極大的困難，例如找不到人做媽媽一角(原本想找萬能保母的，但她聽到個「媽」字就耍手擰頭兼嘟嘴，幸好最後給我碰到路過的阿癲)、慘事的排位好像比較主觀、畫面構圖跟上回的「長官教你」十分接近等等。嘎嘎，之不過今回我們的工作是把你們的悲痛回憶挖出來，如果你對上述的慘事有一點共鳴的話，我們這班混蛋的任務也叫成功啦。


攻略一族

製造商：AXELA 容量：CD-ROM
發售日：發售中 售價：5800日圓
ARPG / MEM

TEXT：MS

THE GAME MAKER

請來開發究極的遊戲！！

遊戲目的

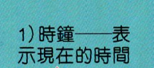
◆開發遊戲

不知大家有沒有想過親自開發遊戲呢？若是有的話這就遊戲絕對適合大家，為甚麼？因為它的遊戲目的就是親自開發遊戲，玩者扮演主角當開發部的LEADER，負責選擇開發甚麼遊戲、分配工作以及行政事務，公司的老闆會與主角簽了一份合約，為期是在開發三隻遊戲的時間內，其中一要隻遊戲賣出超過一百萬隻，不過由於初期時主角旗下的工作人員較少和經驗不足，不能開發較大的遊戲，因此要不斷累積經驗和發掘人材。至於各工作人員都有不同的性格和趣味，必須適當地分配人材才可開發出好的遊戲，在途中會有不少事情發生，如新的工作人員加入、各員工的能力值上升等，能力值越高，開發出來的遊戲質素就越高，最後得到業界的強烈讚賞（即賣出一百萬隻以上），就是這遊戲的最終目的。

工作書畫面



開發室



遊戲行程

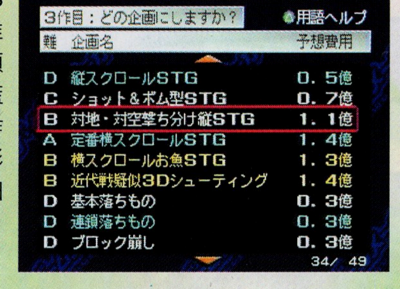
基本上全遊戲的流程是非常簡單，首先決定製作甚麼遊戲，在眾多企畫中選出製作遊戲類形，分別有不同的難度、予算、所需的工作量，技術的特徵與時間。決定後便可以開始開發遊戲，整個開發過程中分別分成α版、β版和MASTER版（後稱M版）三個步驟進行，完成α版之後便製作β版如此類推，基本上α版是製作遊戲的骨架，β版則是製作遊戲中的必要原素，M版就是製作遊戲仔細的要素，當完成M版後就能經營商業行動，商業行動即是宣傳，若玩者所給的宣傳費越多，自然賣出的數目就越多，該遊戲的知名度亦越多，隨後就是遊戲雜誌的評價，接着便是發售日了，當看過遊戲的銷售數量就完成製作一隻遊戲。

企畫 → α版 → β版 → M版 → 完成 → 發售

主要畫面看法

選擇企畫

不同的遊戲類形，分別有不同的難度，總共分為S、A、B、C、D等五級難度，S為最高難度；D為最低難度，而用白色字表示的類形為從未製作過遊戲，藍色字表示的類形為已製作遊戲，黃色字表示的類形則是新加遊戲，玩者可細心選擇。



難	企画名	予想費用
D	縦スクロールSTG	0.5億
C	ショット＆ボム型STG	0.7億
B	対地・対空撃ち分け縦STG	1.1億
A	定番横スクロールSTG	1.4億
B	横スクロールお魚STG	1.3億
B	近代戦疑似3Dシューティング	1.4億
D	基本落ちもの	0.3億
D	連鎖落ちもの	0.3億
D	ブロック崩し	0.3億

ICON一覽

在開發室中，員工均會利用ICON來表示自己的狀態，如開心、疲倦和生病等狀態，總共有12個ICON。

電燈膽
當員工集中度高、又有新的IDEA和工作質素高時便會出現。

八分音符
當員工集中度高時出現。

無言
當員工集中度低時出現。

笑臉
當員工士氣高時出現。

橙臉
在沒有失踪癖的人時，員工的士氣低便會出現畫面下方。

惡臉
員工的士氣極低時便會出現畫面下方，但這會令員工失踪，若有失踪癖的人就需更加注意。

手臂
表示員工的體力高。

屋
在員工的體力低時，便會出現在畫面下方。

眼睛
在員工的目覺度高時便會出現。

泡泡
在員工的目覺度低時便會出現。

ZZZ
表示員工的目覺度極低而睡覺。

消費道具

名稱	效果
スタミナスープ	體力＋30
ハッスルジュース	集中度＋10
ブラックコーヒー	目覺度＋30
あぶないV	集中度＋30、士氣＋1、目覺度＋50、體力－50
ゲーム評論	PLANNER 經驗值＋3
サウンドライフ	SOUND 經驗值＋3
週刊少年マンガ	體力＋40、集中度－3
すごい同人誌	體力＋30、CG 經驗值＋10、集中度－20（有·ミ·ミ田特徵的人）
CGセミナー	GRAPHIC 技術＋1
サウンドセミナー	SOUND DESGINER 技術＋1
映画のチケット	士氣＋5
タバコ	集中度＋15（對喜歡吸煙的人）、集中度－15（在同一房間內對不喜歡吸煙的人）
月刊ART	GRAPHIC 經驗值＋3
月刊C＋＋＋通信	PROGRAMMER 經驗值＋3
ゲームセミナー	PLANNER 技術＋1
プログラムセミナー	PROGRAMMER 技術＋1

裝備器材

名稱	效果
真ゲームデザイン	PL 技術 20 值以下的人，PLANNER 技術＋5
MM ネクセル	作DATA的人，PLANNER技術＋8
XZ エディタ	PROGRAMMER 技術＋5
詳說 3D プログラム	作 3D 表示的人，PROGRAMMER 技術＋5
テクニカルマニュアル	作ハード制御的人，PROGRAMMER 技術＋8
リーサルC＋＋＋	作ツール作成的人，PROGRAMMER 技術＋8
パワーマフィン	GRAPHIC 技術＋8
CG ツールマニュアル	CG 技術 20 以下的人，GRAPHIC 技術＋5
スキャナー	作ドット絵的人，GRAPHIC 技術＋7
トレス台	作原画的人，GRAPHIC技術＋5
アクシュンフィギュア	GRAPHIC 感覺＋5
TR－888	SOUND 技術＋5
フォークギター	作 BGM 的人，SOUND 感覺＋5
SE ライブラリ	作 SE 的人，SOUND 技術＋5
CD エミュレータ	PROGRAMMER 技術＋7（PG 技術低於 40 不能使用）
フォトチョップ	GRAPHIC 技術＋10（CG 技術低於 35 不能使用）
シナリオ作法	作シナリオ的人，PLANNER 技術＋10
MM ワーズ	PLANNER 技術＋3
AV マフィン	SOUND 技術＋8
マゴの手	回復少量體力

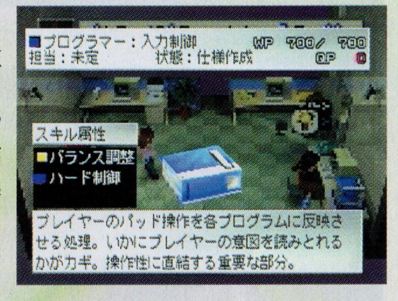
開始工作

製作與分配工作書



開發遊戲的工作是在開發室進行，主角的電腦枱便是在黑色椅子的前方，只要向電腦按○掣，便會進入工作書的畫面，要製作工作書時只需向所需的工作書按○掣便可，接着將工作書分配給適當的員工就可，但要如何分配給員工呢？只要將工作書放在相同顏色的枱面上就可，紅色代表GRAPHIC DESGINER；藍色代表PROGRAMMER；黃色代表PLANNER；綠色代表SOUND DESGINER，而最多只能放置三本工作書。

WP & QP



之前所提的WP和QP，即是工作量(WORK POINT)和工作質素(QUALITY POINT)，WP的數值是會因員工的製作進度而減少，其數值越細，就代表將近完成工作，當到達零時即表示完成該項工作。至於QP值則與WP不同，他的變化非常之大，全看員工的經驗和狀態來定，QP越高即代表質素越高，質素越高代表該遊戲會更受歡迎。

回家休息

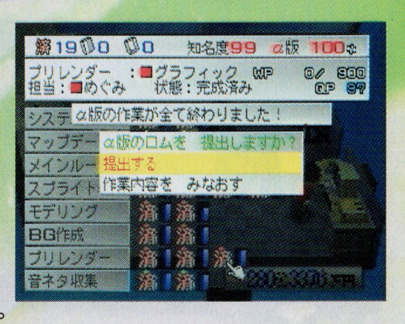
每人上班都有固定的時間，遊戲中的員工也不例外，他們的上班時間為10時至6時，當他們的工作超下午6時，就會要求回家，若是到晚上9時仍未回家，他們的身體就會出現問題，從而令質素下降，因此最好在下6時讓他們回家休息(選擇「帰宅する」)，這樣他們在翌日便會有精神上班。若是想其中一人回家，則可利用地上的青蛙道具來令他們回去。

完成工作書



當工作書完成後，即WP變成零時，便會將工作書交給主角批核，其工作書的質素會顯示在畫面中，這時玩者有三種選擇，分別是「OK」、修改「つくりなおし」和重做「やりなおし」，若玩者是滿意工作書的質素，則可選擇「OK」，有少許不滿時，則可選「修改」，極度不滿時可選「重做」，雖然「修改」與「重做」可增加更多經驗值，但千萬不要過期完成工作，因為當超過三個月仍未完成工作就會GAME OVER。

完成α版或β版



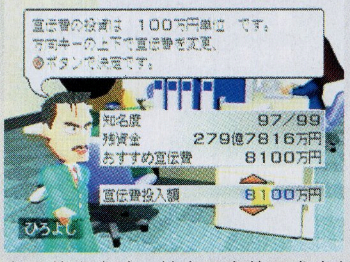
當α版或β版完成時，便可選擇公開或修改遊戲，若玩者仍是不滿它的質素不滿，則可選擇「作業内容をみなおす」來作出修改，若是它的質素感到滿意，則可選擇「提出する」來公開遊戲，但是同樣要看準製作限期，若是已經沒有時間，就不應修改了。

GAME SHOW



在遊戲進行途中，總有特定的事情發生，那便是春天和夏天的GAME SHOW，在GAME SHOW中展出新開發的遊戲，可謂是最好的宣傳方法，不過條件是在GAME SHOW之前，完成該遊戲的β版就可在GAME SHOW中展出，在展出當日，玩者可選擇去看或留在公司工作。

完成M版與宣傳



完成M版後即代表製作完成，這時除了顯示該遊戲畫面之外，各員工都會給予評價，接着就要經過營業部長坂井廣良協助宣傳，當然他會收玩者大量的宣傳費用，在初期時玩者的資金並不多，因而可減少他所要求的費用，可是當玩者有足夠資金時，就應因應他要求來付出所有宣傳費，這樣除了對遊戲的銷量好之外，還可提高知名度，而且做足宣傳亦是賺大錢之道。

雜誌的評分與發售日

當營業部長做完宣傳功夫後，就到遊戲雜誌來評估該遊戲的質素，最高可達40分，這對於之後遊戲的銷量亦有很大的影響，該遊戲的評分越低，就不能有好的銷量，相反評分越高，一定有好的銷量。而銷量是由發售日開始計算，直至第三個月為止，在這三個月內若是賣到一百萬隻以上，就代表完成這遊戲的目的了。不過由於初期時是不可能令遊戲賣到一百萬隻以上，當開發完三隻遊戲後，便回返回標題畫面，這時再利用以前的記錄來開始遊戲，就可以當時的能力和經驗繼續製作遊戲，完成目標為止。





開發的遊戲簡介

S級

遊戲類型：3D超大作RPG
3D超大作RPG
開發費用：約2.8億
總工作量：82000WP
所需技術：指令式RPG、科幻前衛、PRE-RENDER背景
遊戲名稱：SA GA FRONTIER
筆者銷售量：751萬



A級



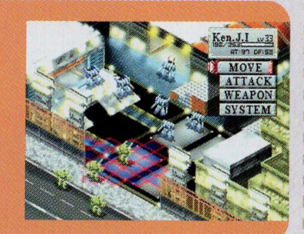
遊戲類型：怪物收集RPG
モンスター收集RPG
開發費用：約1.7億
總工作量：49000WP
所需技術：指令式RPG、DATA交換、QUARTER VIEW
遊戲名稱：MONSTER COLLECT
筆者銷售量：310萬

遊戲類型：固定橫向捲軸STG
定番横スクロールSTG
開發費用：約1.4億
總工作量：38000WP
所需技術：橫向捲軸STG、背景描繪、SIDE VIEW
遊戲名稱：SARAMANDA
筆者銷售量：186萬



遊戲類型：學園戀愛SLG
学園恋愛SLG
開發費用：約1.8億
總工作量：50000WP
所需技術：戀愛SLG、學園、重視角色原畫
遊戲名稱：ときめきメモリアロ
筆者銷售量：139萬

遊戲類型：機械SRPG
SFものSRPG
開發費用：約2億
總工作量：60000WP
所需技術：TURN制SRPG、機械、QUARTER VIEW
遊戲名稱：FRONT MISSION
筆者銷售量：470萬



B級

遊戲類型：競馬育成SLG
競馬育成SLG
開發費用：約1.3億
總工作量：36000WP
所需技術：育成SLG、競馬題材、SIDE VIEW
遊戲名稱：WINNING POSTS
筆者銷售量：94萬



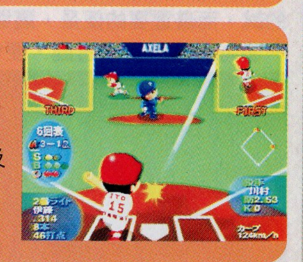
遊戲類型：2D對戰格鬥
2D対戦格鬥
開發費用：約1.7億
總工作量：50000WP
所需技術：對戰格鬥、背景描繪、圓滑的動畫
遊戲名稱：KOF R-1
筆者銷售量：155萬

遊戲類型：TOP VIEW SRPG
トップビューSRPG
開發費用：約1.6億
總工作量：41000WP
所需技術：TURN制、背景描繪、TOP VIEW
遊戲名稱：FIRE EMBLEM
筆者銷售量：162萬



C級

遊戲類型：戰略級近代戰的SLG
戦略級近代戦ものSLG
開發費用：約1億
總工作量：27000WP
所需技術：戰略WAR SLG、近代戰、TOP VIEW
遊戲名稱：WORLD WAR
筆者銷售量：46萬



遊戲類型：棒球遊戲．2D畫面
野球ゲーム．2Dドット
開發費用：約1億
總工作量：29000WP
所需技術：棒球、重視平衡、選手及球隊是實名
遊戲名稱：HYPER BASEBALL
筆者銷售量：34萬



D級

遊戲類型：縱向捲軸STG
縦スクロールSTG
開發費用：約0.5億
總工作量：14000WP
所需技術：縱向捲軸STG、背景描繪、TOP VIEW
遊戲名稱：S.T.G.
筆者銷售量：46萬



遊戲類型：連鎖方塊
連鎖落ちもの
開發費用：約0.3億
總工作量：11000WP
所需技術：下跌的東西、有連鎖、&背景描繪
遊戲名稱：KING OF PUZLE
筆者銷售量：6萬

TO BE CONTINUED…



製造商：SEGA ENTERPRISES　發售日期：發售中(9月24日)
售價：4800日圓 記憶：381(EACH SAVE)
SRPG MEM

文：赤目黑龍



SHINING FORCE III SCENARIO 3 冰壁之邪神宮

上文提要

上回講到當祖利安一眾來到一個非常古怪的地方，因為在這個地方之上，沒有任何的房屋，當眾人以為這地方沒有房屋之時，在空中傳來一些非常古怪的聲音，

抬頭一望，原來這個地方的房屋全部也是浮在半空中的，然而，眾人沒有辦法飛上天上，所以唯有進入唯一在地上的建築物——教會……怎料在步出教會之時，敵人便出現，經過一場戰鬥之後，祖利安軍將敵人全部擊退之後，在長老家中便會飛出一隻妖精，她的名字是「寶姆娜」(プリムラ)，在與長老談話之後，她便會加入成為自軍的一員，在完成在村中的補給之後，眾人又要踏上旅程……

第5章 創造主之遺產
BATTLE 19 第一試練

STORY

可取得道具：5　增加同伴數目：0

由寶娜帶路，眾人來到一個在樹林之中的小砂漠之中，這裏本來是一個甚麼的遺跡，不過在眾人面前完全沒有甚麼特別的事情發生，當神子一踏進這個砂漠之中時，奇怪的事便發生了，因為在他感覺到一種非常特別的感覺，之後敵人便出現在眾人之前，這似乎是一場非常有意義的戰鬥，而事實上，這亦是給這隊北上的戰士的試，而最重要的便是，這場戰鬥和下一場的戰鬥是對神子身份的一個考驗，只要能通過，便會有更神奇的事發生……



■她將會成為隊員之一。(不過作用不大)



■遠處的便是邪神宮。


■要屋下來便一定要搞鐘。


■神子究竟啟動了甚麼呢？

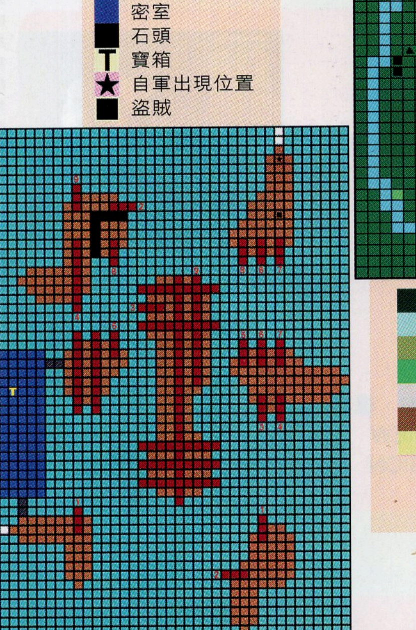
TACTIC

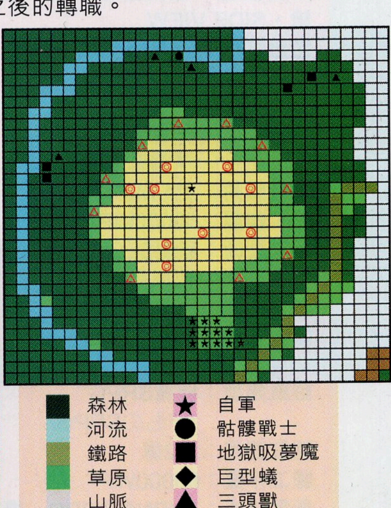
這場戰鬥真是只有一個字可以用來教大家，那便是一個「企」字，因為在這場戰鬥之中大家要做的便只有一直的等待，因為這裏的敵人是非常奇怪的，尤其是那些敵增援部隊，只要玩者一有任何的移動便會引出這些增援出來，如果在草地上移動便會引出三頭犬，而在砂漠中移動便會引出沙蟲，所以最危險的便是神子了，他要要顧一切的回到大隊，和眾人會合，之後，大伙便可以進入林之中，因為那裏移動是不會引出任何的敵增援。

而在遺跡方面，亦是非常難處理的，因為進入的人只要兩個便足夠了(其實是多入也沒有作用)，至於盜賊方面亦只有一人，不過，如果行動不宜的話，便一定會失去最寶貴的寶物，如果要得到在密室之中的寶物的話，便要依以下的次序乘搭運輸車，次序是6→4→2→1，只要依這次序，便可以及時到達密室的出口，將在盜賊手中的寶物取回。

在這裏大十家可以好好的利用一下敵人來升LEVEL，因為敵人是會因應玩者的行動而出現增援，大家可以用逐一擊破的方法來使自軍的成員得到比較高的LEVEL，方法是消滅一隻敵人之後才「故意」在草地或砂漠上行走，引出另一隻敵人，這樣便可以使LEVEL有大幅的上升，準備在之後的轉職。

出口
鐵路
通往密室之門
密室
石頭
T 寶箱
★ 自軍出現位置
■ 盜賊





森林
河流
鐵路
草原
山脈
小山
砂漠

★ 自軍
● 骷髏戰士
■ 地獄吸夢魔
◆ 巨型蟻
▲ 三頭獸
▼ 紅龍
□ BUG BEAR
◎ 沙蟲
△ 三頭犬

紅字—增援

ENEMY

骷髏戰士（スカルウォリアー）×1
HP：94 MP：0
地獄吸夢魔（ヘルサッキュバス）×4
HP：60 MP：50
三頭獸（キメラ）×4
HP：120　MP：12
三頭犬（ケルベロス）×10（每個紅色△位置）
HP：75 MP：0
沙蟲（サンドワーム）×10（每個紅色◎位置）
HP：75 MP：0
遺跡
盜賊（シーフ）×1
HP：90 MP：0

第5章 創造主之遺產
BATTLE 20 第二試練

STORY

可取得道具：NIL　增加同伴數目：NIL

在消滅所有的敵人之後，一切又回復原狀，不過，在神子手上的「比西姆之杖」(ベセムの杖)突然發出奇怪的光，這道光原來是一種的訊號，當光完全的解放出來的時候，在眾人腳下出現了一座半球形的建築物，依參謀之言，這是艾古山的「進化神殿」(イボリュションの神殿)，而依他們的推測，他們一定是通過了剛才的試練，所以才會出現這座神殿，而這在神殿之中等待着他們的一定是第二個的試練。

這個第二試練的目標是神子，因為他是擁有着「改革者」(イノベータ)力量的人，所以艾古山的大神官便要再一次的對他作出試練，依照大神官的指示，神子站在中間的圓形之中，這時候，突然出現了四個土偶……



■比西姆之杖發出奇怪的光……



■這東西竟然是神殿？！



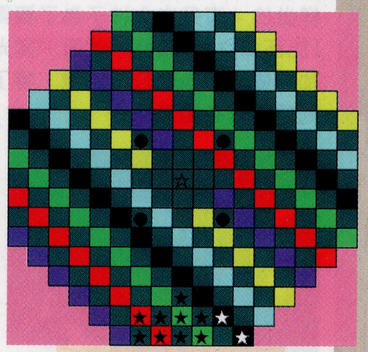
■大神官命令神子站在中央的圓形之中……


■終於也成功完全使命了。

TACTIC

這是一場人多欺少的戰鬥，其實也不能說是戰鬥，因為在這裏攻擊玩者的是在東北、東南、西北和西南方牆上的古代壁畫，不過他們不會直接攻擊玩者的，一切的事也會在「地板」上決定，因為就如地圖上所示的一樣，不同的方格有着不同的效果，當土偶站在哪一格上，古代壁畫便會以哪一種方法攻擊全體隊員，同樣，如果土偶是踏在補給的方格上，古代壁畫亦會為玩者全體補充HP，所以一切成敗也取決於土偶的移動，而他們的移動方式是有規律的，他們會以順時針的方向轉動45度，之後便以那個方向前進，直到踏在有攻能的方格為止，而如果被擋着的話，便會再轉45度，如此類推，所以玩者如果想安全的完版的話，便一定要用盡所有的人將這些土偶圍着，而最終目的是要那些土偶全部進入神子所在的圓形之中。

在方格之中有兩行是敵增援的，其中在地圖左邊的一行是會喚出骷髏魚的，至於另一條則會喚出三頭獸的，記着，絕對不可以讓土偶站在此等方格之上，因為結果可能會非常嚴重呢！



- 回復魔法
- 火炎魔法
- 風魔法
- 敵人增援
- 冰魔法
- 雷魔法
- ★ 自軍
- ☆ 神子
- ● 土偶

ENEMY

土偶
HP：100　MP：0
古代壁畫
HP：100　MP：0
骷髏魚（スカルフィッシュ）
HP：98 MP：0
三頭獸（キメラ）
HP：120　MP：12

第5章 創造主之遺產
BATTLE 21 雪山之魔女

STORY

可取得道具：2　增加同伴數目：1

當完成了第二個試練之後，神子得到了「進化」，變成了光之神子，吸收了「正的力量」，這樣便可以擁有負力量的布然姆對抗，而且由這時起，凡是有LEVEL 20的同伴也可以藉着神子的力量而再次的轉職，而第一個接受的人便是眾人的領袖——祖利安。

■祖利安接受神子的祝福，成為了光之使徒。

之後，眾人在妖精寶姆娜的帶領下，到達了更北的地方，而且這裏更是一處風雪交加的地方，在這地方之中，眾人也在等待天氣轉好才出發，放是祖利安和光之神子便到屋中的其他地方查探一下，在這裏的教會之中，玩者便可以將所有達到20LEVEL的人物轉職，不過，當祖利安和光之子來到大門附近之時，傳說之中的雪女突然出現，而且使屋內的人也非常辛苦，幸而得到神子的力量，才將這雪女驅走，然而，她仍在屋外等待向祖利安等人攻擊……



■這便是傳說中的雪女。

TACTIC

- 雪地
- 冰壁
- 冰柱
- ★自軍
- ■瑪姬
- ▲承霤口
- ◆雪人
- ▼骷髏魚
- ●藍龍

在這場戰鬥之中，玩者要留心一件事，便是瑪姬的雪魔法，因為在每個回合之中，她也會使出這種雪魔法，使路上的冰柱「生」出來，如果玩者要前路無阻的話，便要在將冰柱除去之後，將自己的同伴放到這些位置之上，而且瑪姬使出的這種雪魔法是會對祖利安軍的隊員造成一定的損傷，所以要不時留心同伴的HP。

在戰場之上，是有一些物品是可以取得的，而位置就在出發點左邊的山邊位置(凹入的地方)和最前方雪人(瑪姬附近那個)的站立位置。大家要小心一點在正前方的雪人，因為只要大家一超越牠們，在自軍後方便會出現雪人的增兵，只有3隻。

而在這場戰鬥之最重要的便是令瑪姬成為同伴，方法其實非常簡單，只要在戰鬥之中不要將瑪姬消滅，反而要使用祖利安或光之神子和她說話，這樣她便會成為同伴，記着一定要說得她，因為她的攻擊魔法相當厲害呢！

ENEMY

瑪姬（マーキイ）
HP：99　MP：70
承霤口（ガーゴイル）×3
HP：76　MP：0
雪人（イエティ）×3
HP：90　MP：0
骷髏魚（スカルフィッシュ）×2
HP：98　MP：0
藍龍（ブルードラゴン）×1
HP：120 MP：0
雪人（イエティ）×3（增援）
HP：90　MP：0

第5章 創造主之遺產
BATTLE 22 另一個的希多路（もう一人のヒュードル）

- 地面
- 第一層
- 第二層
- 第三層
- 石塊
- 雪地
- ★ 自軍
- ■ 嘉魯莫
- ▲ 承霤口
- ● 地龍
- ◆ 骷髏戰士

可取得道具：3　增加同伴數目：NIL

STORY

在上一場戰鬥之中，祖利安軍除了得到勝利之外，更加得到魔女瑪姬的加入，使實力更加強。眾人繼續向前行，不久便到了一個深谷之中，在這裏已經沒有那麼多雪了，然而對祖利安而言，這方的「氣氛」則是非常的沉鬱，因為在他面前出現了一個他之不想見到的人，他便是祖利安的殺父仇人加姆……

不知這個加姆是好人還是壞人，他竟然願意將進入邪神宮的方法教給祖利安等人，不過當然不會那麼「便宜」，加姆竟然要光之神子將「比西姆之杖」棄掉來作為交換條件，本來眾人也反對這樣做的，可是光之神子為了要得到進入邪神宮的方法，他決定將「比西姆之杖」棄掉，然而，當光之神子拋掉「比西姆之杖」之後，加姆便要和他們公平決戰，勝了他才會將秘密説給眾人知道，否則便要死在這裏……



■不論大家選哪個也會一樣的……



■原來左右兩座塔便是通往邪神宮的鎖匙。

TACTIC

這場戰鬥真是非常要命，雖然主要的敵人只有一人，不過，這一個人的戰鬥力其實是可以與祖利安軍全軍相心的，所以在戰鬥之中一定要非常小心。首先，加姆最常用的是攻擊魔法，而且是一些有高破壞力的集體攻擊魔法，這是非常危險的，再加上他不會作故定的攻擊，所以對付他的方法是用四個比較強的人物將他圍着，這樣便可以防止他四處行動，向不同的同伴攻擊，而另一方面，在這裏敵方只有四隻援兵，力完全不高，其中的地龍是初出場的，龍人一定要將他「據為己有」。

當大家將加姆打倒之後，他便會遵守承諾，將進入邪神宮的方法告知祖利安一眾，之後，眾人便能離開這裏，前往尼姆狄斯度（レモテスト）。

ENEMY

加姆（ガルム）
HP：？？？　MP：？？？
承霤口（ガーゴイル）×3（增援）
HP：76 MP：0
地龍（アースドラゴン）×1（增援）
HP：120　MP：0
骷髏戰士（スカルウォリアー）×2（增援）
HP：94 MP：0

第6章 在北方盡頭之都（北の最果ての都）
BATTLE 23 多曼度南平原（ドルマント南平原）

- 山脈
- 小山
- 樹林
- 草原
- 河
- 橋
- 遺跡
- ★ 自軍
- ◎ QUEEN（BOSS）
- ◇ RUKE（BOSS）
- ◆ 承霤口
- ▲ 骷髏戰士
- ▼ 血腥騎士
- ■ RICH
- ● 地龍

可取得道具：5　增加同伴數目：NIL

STORY

經過了連場的戰鬥，眾人終於也來到了多曼度村（ドルマントの村），本來，在這時候另一部隊——斯比奧斯的部隊亦已到達這裏了，然而，當眾人到達之後，竟然發覺在市鎮之中毫無斯比奧斯軍的縱影，就算問及村民這事，他們也説祖利安軍是第一支到達的部隊，那麼，斯比奧斯軍到了哪裏呢？

進入多曼度村之後，眾人繼續查探斯比奧斯的情況，然而依然是沒有任何的息，所以大家得出一個結論，便是斯比奧斯軍可能已出了事，這時候，祖利安便要決定出鎮找尋斯比奧斯軍，而



■大家會否出鎮找尋斯比奧斯軍呢？



■大家要注意盜賊的移動方向啊！

最好還是選擇出鎮找一找……

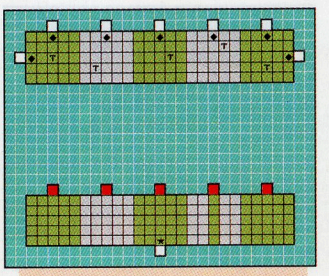
不過在出鎮之前説着要在鎮上多多找尋，因為在這鎮中會有非常多的寶物，其中在冶鐵屋之中更會有跑台遺跡的地圖，一定要取到手呢！而在宿屋之中，有一房間之中有一個與其他不同的櫃，這其實是門，可以通往宿屋後方，開啟一個寶箱……

TACTIC

這場戰鬥是非常的簡單，因為敵人的數量和質量不是太強，所以大家可以放心，而且在前方（BOSS附近）的敵人是不會移動的，如果玩者不進入其攻擊範圍的話，他們是不會出來攻擊的。

而為了要進入遺跡之中，玩者便一定要將前方的敵人消滅，因為進入遺跡的只有一條，而且是一條橋，所以一定要先將在前面的敵人全部消滅才能安全的向前行，然而，這樣做是要浪費一點時間的，不過為了同伴的安全，真是要小心一點才行。當祖利安軍有人接近遺跡之時，便會有盜賊出現，而進入遺跡之後，玩者便會發現有甚麼事發生，因為玩者和盜賊之間是沒有任何連接點的，玩者只有利用在己方的砲台來攻擊盜賊，亦只有這個方法才可以取得被盜賊取去的寶物，然而玩者要非常留心哪個盜賊取了哪個寶箱之中的寶物，因為七個盜賊五個寶箱，再加上他們互相「補位」，有時候玩者真是會被他們弄得混亂，不過，只要「馮人打」的話，便一定沒有損失，而且一定要派五個同伴來操作五個砲台。





- 入口
- 砲台
- T 寶箱
- ★ 自軍出現地點
- ◆ 盜賊

ENEMY

QUEEN（クイーン）
HP：280 MP：90
RUKE（ルーク）
HP：360 MP：0
RICH（リッチ）×2
HP：75　MP：32
承霤口（ガーゴイル）×5
HP：76　MP：0
血腥騎士（ブラッティナイト）.×4
HP：90　MP：0
骷髏戰士（スカルウォリアー）×2
HP：94　MP：0
地龍（アースドラゴン）×5
HP：120 MP：0
遺跡
盜賊（シーフ）×7
HP：90　MP：0

第 6 章　在北方盡頭之都（北の最果ての都）
BATTLE 24　多曼度南洞窟（ドルマントの洞窟）

STORY

可取得道具：3　增加同伴數目：NIL

在完成先前的戰鬥之後，大家已經沒有任何考慮的餘地，因為斯比奧斯軍就在前面的洞穴之中，雖然大家也明白到這個地方將會是危機重重的，然而為了同伴的安全，大家一定要向前行的。然而，各人也料不到這次的危是如何的大……

當眾人一步入洞穴之中時，便知道這次的事情是如何的大了，因為在他們面前出現的景像實在太過驚人了，因為斯比奧斯竟然被敵人「冰封」了，而更嚇人的是在眾人面前的全不是邪教中人，而是斯比奧斯的下屬，亦即是SCENARIO 1之中的同伴，他們因為主子被捉而全部被逼和祖利安軍戰鬥……這是非常無奈的事情，不過，為了要救出他們，這次的戰鬥是不能避免的。



■斯比奧斯竟然被冰封了！！



■睡眠魔法是唯一對付他們的好方法。

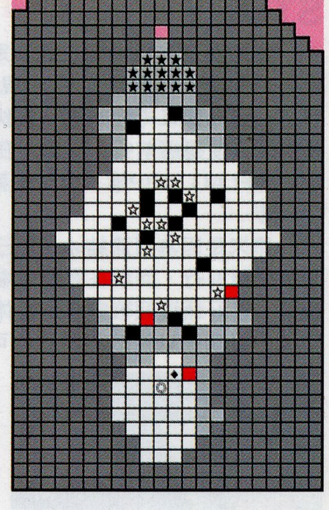


■逸珊最後也要敗在祖利安軍手上……



■珍再一次出現，她止來的目的是……

TACTIC



在這場戰鬥之中，大家是和有兩種完全不同的遭遇的，因為如果大家是已經完成了前兩個SCENARIO的話，這場戰鬥將會是史無前例的慘烈，因為大家要面對自己親手培養出來的戰士，而且大家最好也是不要傷及他們，因為他們本身是同伴來的；而如果只是由這個SCENARIO才開始玩的話，敵人會變得非常弱，而且有一些人物會變成「上忍」這種戰鬥力不高的傢伙，不知大家遇上的是甚麼敵人呢？

如果是對一般的敵人的話，大家可以用任可方法來戰鬥的，然而，如果是對SCENARIO 1的人物的話，便要小心了，因為攻擊力非常強大，所以是極之難對付的，唯一比較兩全其美的做法是用催睡魔法令這些人物睡覺去，這樣便可以以不損傷他們的情況而將真正的敵人打倒。

在這戰之中真正的敵人只有一個，便是在斯比奧斯身邊的逸珊（ヤシャ），在之前大家也先後和她對戰兩次了，這便是第三個她，亦是最後一個了。

雪地　第二層　山壁　石頭　燭台
★ 自軍　◆ 逸珊　☆ 斯比奧斯軍　◎ 斯比奧斯

ENEMY

逸珊（ヤシャ）
HP：460　MP：85
SCENARIO 1 之同伴（隨機抽選）
上忍 × 4
HP：70 MP：42

第 6 章　在北方盡頭之都（北の最果ての都）
BATTLE 25 火山地帶

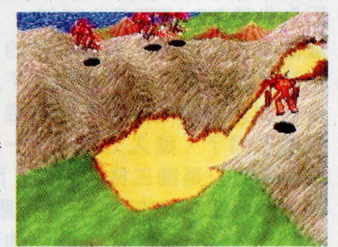
STORY

可取得道具：NIL　增加同伴數目：1



■斯比奧斯要在溫泉之中療傷。

在救回斯比奧斯之後，一眾便回到多曼度村之中，雖說斯比奧斯已經被救，不過因為被冰封過，所以他要在多曼度村之中的溫泉調養，暫時不能和祖利安軍一同上路進攻邪神宮，不過他荷應身體一康復便會趕上來和眾人會合，一同討伐邪神宮。


■嘩！好多溶岩流落嚟呀！！

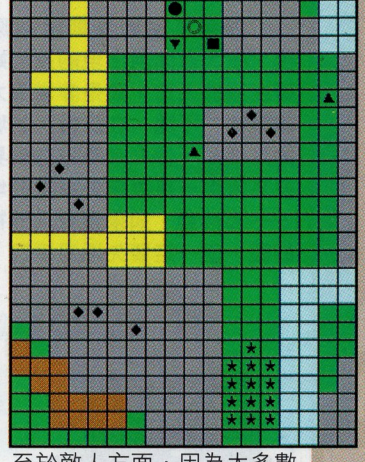
而在救出多斯比奧斯之後，祖利安一眾在多曼度村之中會得到力軍的支持，他（應是他們才對）在這裏是非常慘的人，因為他們實在太過饑餓了。當祖利安在村中和一名叫達奴古（タルク）的人談話之後，拿着美味肉（おいしい肉）到村中井邊調查一下便會有EVENT發生，這個EVENT之後，達奴古和他的同伴便會加入成為祖利安軍的一員。



■美狄奧軍會否真是落入邪敎手中呢？

TACTIC

山脈　草原　河流　小山　溶岩　★ 自軍
◎ 幪面邪教僧（BOSS）　■ RICH　▼ BLUE　● 黑闇投射器　◆ 小惡魔　▲ 沙羅曼蛇



這個場地是一個火山地帶，所以是非常危險的，而且更危險的是在戰鬥開始之後，在山上的溶岩會不斷的落下來，而且是每個回合之後，溶岩的覆蓋範圍也會擴大，所以在這場戰鬥之中要鬥的不是戰鬥力，而是行軍速度和方向，大家切勿在這裏和敵人苦戰，因為根本沒有足夠時間來攻擊對手，先顧着自己的性命，而進軍路線方面，記着要向右面走，因為這是最遠離溶岩的路線，依溶岩流動的路線，左邊的路是先最先被完全覆蓋，所以只有右方的路比較安全。

至於敵人方面，因為大多數也是會飛的小惡魔，所以對他們的影響是不大的，反而，玩者要盡快將祖利安軍移動到另一邊的出口，這才是安全的做法。在這場戰鬥之中，是沒有任何寶物的，所以大家可以放心的前進，至於敵人方面，能給玩者的經驗值實在不多，所以如果不及的話，最好不要勉強，以免招致更大的損失。

ENEMY

幪面邪教僧（仮面邪教僧）× 1
HP：240　MP：90
RICH（リッチ）
HP：75 MP：32
黑闇投射器（ダークカタパルト）× 1
HP：83 MP：0
BLUE（ブルー）× 1
HP：85 MP：55
沙羅曼蛇（サラマンダー）× 2
HP：90 MP：0
小惡魔（レッサーデーモン）× 9
HP：95 MP：0

第6章 在北方盡頭之都（北の最果ての都）
BATTLE 26 尼姆狄斯度冰原（レモテスト冰原）

冰原　雪山　深溝　★自軍　◎幪面邪教僧
■ RICH　▼ BLUE　● 黑闇投射器　◆ 小惡魔　▲ 雪巨人
△ KINGHT　▽ KING　第一次裂開位置　第二次裂開位置　第三次裂開位置

STORY

可取得道具：3　增加同伴數目：NIL

當通過了火山地帶之後，眾人又來到一片大冰原之上（吓？火山地帶之後是冰原？！），現時已經沒有時間再想這些無謂的事了，因為如果再遲的話，美狄奧軍的情況可能會變得更危險，所以眾人便繼續前行，不過，在他們眼前出現的竟然是在序章戰之中的FLAG SHIP號，這不是美狄奧軍乘的船嗎？莫非眾人已遲了一步……

原來是因為河流結冰，船已經不能再前行，所以美狄奧軍便離船繼續前行，而現在經過多場的戰鬥之後，祖利安軍已經非常疲倦，正好藉這個機會在這裏休息一下而且亦可以順道補充一些物資，好讓在以後的戰鬥之中可以使用。



■為何FLAG SHIP號會在這裏呢？



■KNIGHT和KING才是真正的主將！

TACTIC

這是一場要非常小心的戰鬥，因為這是一片非常碎弱的冰原，所以在行動之時要之小心，因為在這冰原之上，冰是會不斷的裂開，所以玩者在行軍之時要小心留意在冰原之上的任何變化。

在戰鬥進行之中，在每個回合之中冰原也會有一定的變化，就如在地圖所示，冰會慢慢的裂開，開始之時只是表面的裂開，不過在數回合之後，這些裂口便會變成真正的深溝，不能再通過，所以一看到有裂縫的話，便不要再踏在上面，因為這是非常危險的，而因為這個情況，玩者應盡快將同伴移到比較前的位置，以免在裂縫展開之後難以前進而被敵人圍攻。

另一方面，這話的BOSS其實並非那個幪面邪教僧，因為當任何一個同伴越過了版圖一半之時，在右上角便會出現這話的真正BOSS——KNIGHT和KING這二人一個是白兵戰，一個是使用魔法的，所以在對付之時要先對付那個使用魔法的那個。而那些雪巨人的出現位置大多也會在裂縫附近，大家要小心啊！

最後，記着要取得在版圖之上的寶物，除了寶箱那個之外，自軍出現的在左邊的山上和KNIGHT出現的山洞口也有呢！

ENEMY

幪面邪教僧（仮面邪教僧）× 1
HP：240　　MP：90
RICH（リッチ）× 1
HP：75 MP：32
黑闇投射器（ダークカタパルト）× 4
HP：83 MP：0
BLUE（ブルー）× 1
HP：85 MP：55

小惡魔（ラッサーデーモン）× 3
HP：95 MP：0
KING（キング）（BOSS 增援）
HP：？？？　MP：？？？
KNIGHT（ナイト）（BOSS 增援）
HP：？？？　MP：？？？
雪巨人（アイスゴーレム）× 6（增援）
HP：92 MP：0

第6章 在北方盡頭之都（北の最果ての都）
BATTLE 27 尼姆狄斯度入口（レモテスト入口）

STORY

可取得道具：3　增加同伴數目：NIL

通過了尼姆狄斯度冰原之後，在大家面前出現的是尼姆狄斯度城的入口，這是非常偉大的建築物，不過，在這偉大的城池的背後是一個非常恐怖的世界，亦是大家一直以來要進攻的地方——邪神宮，如果要攻入邪神宮的話，便一定要先通過這裏，然而在大家面前出現了一個人，他便是這裏的大司祭，而他為了歡迎祖利安這些「貴賓」，請來了一位大家也非常熟悉的人，他便是美狄奧，然而他在這裏的真正目的是要將祖利安等人倒，為的是……因為他們已經被大司祭洗了腦，所以現在他們已經不再是同伴了，所以，大家也要考慮一下會不會與美狄奧軍作戰……



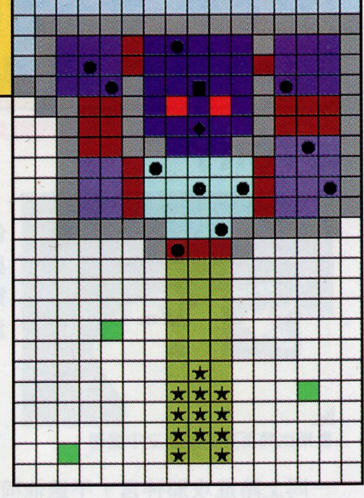
■美狄奧慘被洗腦……



■大家也明白到美狄奧不是自願的。



■大司祭對失敗非常不甘心！



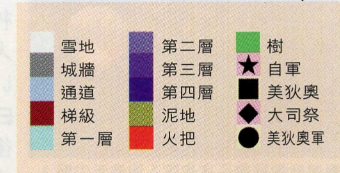
TACTIC

和BATTLE 24一樣，在這一戰之中，祖利安軍要面對的敵人是被敵方大司祭洗了腦的美狄奧軍和他的部下，這是非常恐怖的事情，因為在這話之中的情況和之前的實在不同，因為先前在BATTLE 24之中，版圖是比較大的，而且移動的空間亦比較多，所以行動也不會受到太大的阻礙，不過在這裏便不同了，進入之路只有一條，而且只是闊三格的入口，而在前方的敵人亦有三名，這是說，如果像先前的那樣使用睡眠魔法的話，極之可能會「自封入口」，所以，唯一的方法是將他們「全部消滅」！

大家可能會問：「消滅他們會否有嚴重的後果呢？」答案是沒有的，所以大家是可以放心去殺的，如果大家真的恐怕會出事，便留下美狄奧不殺吧！殺還殺，在開戰之前，記着要在自軍出現的旁邊的三棵樹的位置找尋一下，會找到一些寶物呢！

ENEMY

大司祭（BOSS）
HP：？？？　　MP：？？？
美狄奧軍（隨機抽選）
BLUE（ブルー）× 5
HP：85 MP：55



第７章 永遠的光之戰士（光の戦士よ　永遠なれ）
BATTLE α 賢者之遺跡

可取得道具：9＋α　增加同伴數目：NIL

STORY

經過了多場戰鬥之後，三隊人馬終於也安全的聚在一起了，而且，這次的會合代表了真正攻打邪神宮的行動快要展開，不過，在這之前所有的人物也有一個增強力量的機會，便是在賢者遺跡之中的賢者之塔，這座塔是有十層的，每一層也有不同的敵人，而每一層也有一個BOSS的，打倒這個BOSS之後，便會得到一件寶物，如果同一隊人物不斷的打這座塔的話，便會得到非常多的礦石，而且這裏最主要的作用是讓主角們升LEVEL，而以筆者的經驗，如果大家能將LEVEL提升到25至30的話，必定可以將之後的敵人輕易打倒。而最後的一層之中，那個BOSS是不會死的，如果大家死命要打的話，結果只有一個——死！

有一件事大家是要知道的，便是當三隊人馬集合之後，所有的道具和礦石也會起來使用，即是任何一隊也可以使用「公家」的道具和寶物，大家可要小心物資的存量是夠用，而且在真正出戰之前，記到村中補給一些藥品和在冶鐵屋之中鑄造新的武器。



■珍在救活了美狄奧之後又被捉去了……



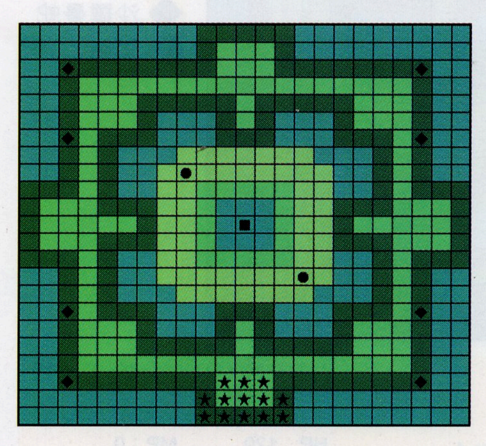
■三隊人終於也到齊了！



■這裏便是大聖堂。



■低層的敵人是非常易對付的。



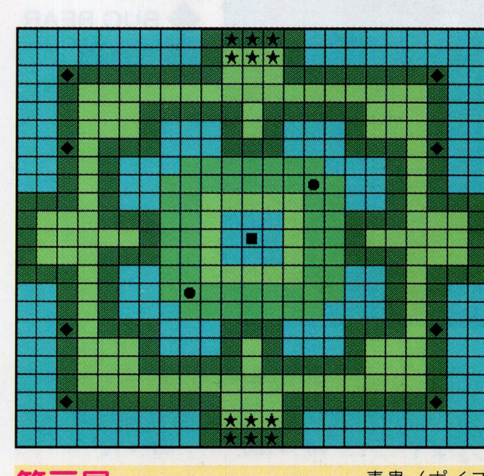
★ 自軍
■ 人面鳥
◆ 蜥蜴人
● 食人魚

第一層
ENEMY

人面鳥（ハーピィ）×1
HP：52 MP：0

蜥蜴人（リザードマン）×8
HP：45 MP：0

食人魚（キラーフィッシュ）×2
HP：46 MP：0



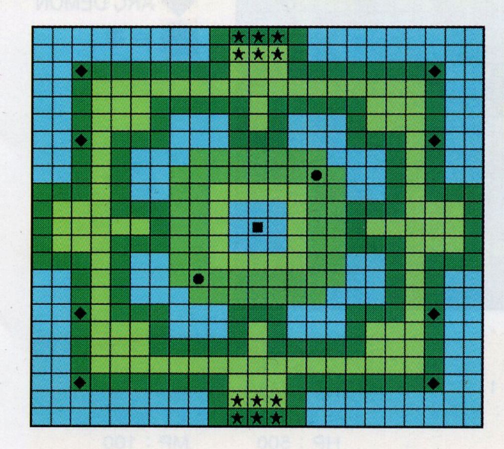
★ 自軍
■ 九頭蛇
◆ 毒蟲
● 紅龍

第三層
ENEMY

九頭蛇（ヒドラ）×1
HP：70 MP：0

毒蟲（ポイズンワーム）×8
HP：62 MP：0

紅龍（レッドドラゴン）×2
HP：90 MP：0



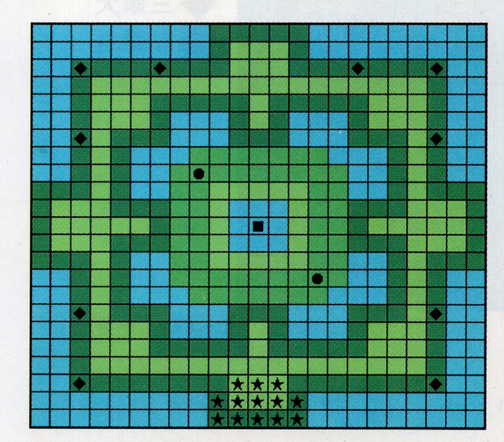
★ 自軍
■ 邪教石巨人
◆ 喪屍
● 青龍

第二層
ENEMY

邪教石巨人（邪教ゴーレム）×1
HP：120　MP：0

喪屍（グール）×8
MP：60 MP：0

青龍（グリーンドラゴン）×2
HP：60 MP：0



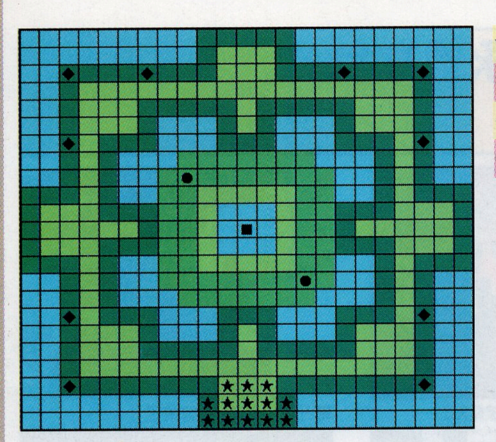
★ 自軍
■ 三頭犬
◆ SLASH BAT
● 牛頭人

第四層
ENEMY

三頭犬（ケルベロス）×1
HP：75 MP：0

SLASH BAT（スラッシュバット）×2
HP：52 MP：0

牛頭人（ミノタウロス）×10
HP：110　MP：0



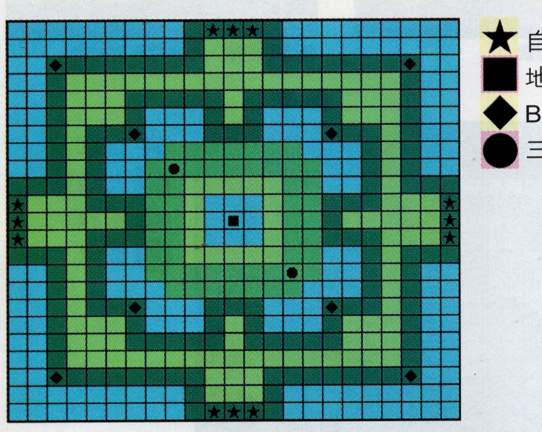
- ★ 自軍
- ■ 鷹頭獅
- ◆ 地獄犬
- ● 藍龍

第五層
ENEMY

鷹頭獅（グリフォン）×1
HP：110　　MP：0

地獄犬（ヘルハウンド）×10
HP：56 MP：0

藍龍（ブルードラゴン）×2
HP：120　　MP：0



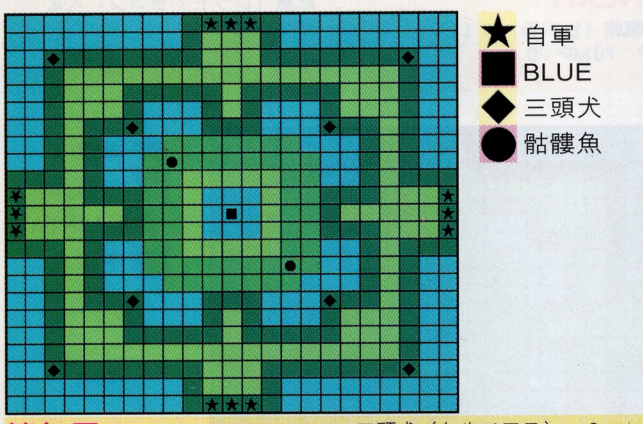
- ★ 自軍
- ■ 地龍
- ◆ BUG BEAR
- ● 三頭獸

第六層
ENEMY

地龍（アースドラゴン）×1
HP：120　　MP：0

BUG BEAR（バグベア）×8
HP：78 MP：0

三頭獸（キメラ）×2
HP：120　　MP：12



- ★ 自軍
- ■ BLUE
- ◆ 三頭犬
- ● 骷髏魚

第七層
ENEMY

BLUE（ブルー）×1
HP：85 MP：55

三頭犬（ケルベロス）×8
HP：75 MP：0

骷髏魚（スカルフィッシュ）×2
HP：98 MP：0

- ★ 自軍
- ■ DUALER HAND
- ◆ 骷髏戰士
- ● 小惡魔

第八層
ENEMY

DUALER HAND（デュラハン）×1
HP：100　　MP：0

骷髏戰士（スカルウォリアー）×1
HP：94 MP：0

小惡魔（レッサーデーモン）×3
HP：95 MP：0

- ★ 自軍
- ■ 巨象
- ◆ 沙羅曼蛇
- ● 黑龍

第九層
ENEMY

巨象（コロッサス）×1
HP：500　　MP：100

沙羅曼蛇（サラマンダー）×10
HP：90 MP：0

黑龍（ブラックドラゴン）×3
HP：120　　MP：0

- ★ 自軍
- ■ 達羅斯
- ◆ ARC DEMON
- ● 巨象

ENEMY

達羅斯（タロス）×1
HP：？？？　　MP：？？？

ARC DEMON（アークデーモン）×12
HP：130　　MP：0

巨象（コロッサス）×3
HP：500　　MP：100

第十層
TACTIC

以上九層的戰鬥也是比較平淡的，不過第十層卻不同了，因為敵人的實力非常高，其中在第九層出現過的BOSS級怪物「巨象」，因為擁有500的HP，所以是之難對付的，加上那打不死的BOSS，所以在這層之中如果一不小心便會喪命，其中比較安全的方法便是不要讓那三隻巨象集合在一起，因為他們的雷電魔法是非常的厲害，如果三隻也使用的話，殺傷力是非一般魔法攻擊能相比的。至於那打不死的BOSS，其實也沒有多話可以說了，一句說話，不要貪心，夠LEVEL便使用隊長的撤退魔法回到大聖堂之中。

第7章　永遠的光之戰士（光の戦士よ　永遠なれ）
BATTLE 28A　往邪神宮之岩壁[西之塔]

雪地　山壁　西之塔　樹林　小山　柱
草地　科坡　自軍　大祭司　小惡魔　惡魔騎士
RICH　黑闇投射器　BLUE　DRAGON NUET　DUALER HAND

STORY

可取得道具：NIL　增加同伴數目：NIL

在離開大聖堂之後，最終決戰終於也開始了，這邊的戰鬥是由施比奧斯負責的，亦即是SCENARIO 1的隊伍，他們攻擊的目標是西之塔，就如在之前得到的情報一樣，在艾古山上有三座塔，左右兩座分別為西之塔和東之塔，這兩座塔便是開啟通往中間的邪神宮通道的鎖匙。

在這邊(西之塔)的戰鬥之中，施比奧斯軍的主要任務當然是要進攻在眼前的西之塔。



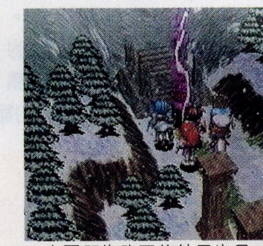
■終於也到了最終決戰之時。



■為了使祖利安軍能順利進攻邪神宮，一定要努力。



■然而敵人又怎會如此輕易放棄呢？


■大司祭失敗了的結果也是……

TACTIC

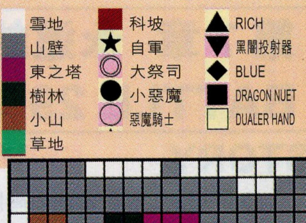
這場戰鬥的主要意義便是如何減輕在中央作戰的祖利安軍的壓力，因為在這場戰鬥之中，如果在一定時限之內不能將特定的敵人打倒的話，在版圖之中的某些敵人便會轉移到祖利安軍的戰場之中成為敵方的增援部隊，所以這戰是許勝不許敗的。

而在這裏的敵人陣型是會因應玩者的行動成功與否而改變的，而這裏的限定時限是三個回合，而要滅的敵人便是在BOSS大司祭身邊的敵人(地圖上藍色的敵人)，如果在三個回合之內施比奧斯軍不可以將一隻或以上的藍色敵人消滅，他們便會轉移往祖利安軍的版圖之中，而另一方面，當真的轉移了之後，在地圖上黃色的敵人便會轉移往紅色的位置駐守，如果演變成這樣的話，祖利安軍便會變得非常危險，所以一開始玩者便要將移動力最高的同伴全部向前以最快的速度攻擊前方的敵人，為之後的同伴開路，而且有高強攻擊魔法的同伴亦要成為前鋒，盡量將敵人消滅，只要這種做法才有機會將藍色的敵人消滅。

ENEMY

大司祭（BOSS）
HP：？？？　MP：120
RICH（リッチ）× 1
HP：75　MP：32
黑闇投射器（ダークカタパルト）× 4
HP：83　MP：0
BLUE（ブルー）× 2
HP：85　MP：55
DRAGON NUET（ドラゴンニュート）× 4
HP：95　MP：0
小惡魔（レッサーデーモン）× 3
HP：95　MP：0
DUALER HAND（デュラハン）× 4
HP：100　MP：0
惡魔騎士（デーモンナイト）× 1
HP：120　MP：0

第7章　永遠的光之戰士（光の戦士よ　永遠なれ）
BATTLE 28B　往邪神宮之岩壁[東之塔]



可取得道具：NIL　增加同伴數目：NIL

STORY

在西方有施比奧斯軍在奮力作戰，而在東邊又怎樣呢？東邊是由美狄奧軍負責的，其實在所有人的心中也非常清楚，不論那一方失敗也好，整個攻打邪神宮的計劃也會就此煙消雲散，所以在每一步也不能出錯。

在美狄奧等人面前出現的便是負責守護東之塔的大司祭，這個人真是非常的自大，他完全不將美狄奧軍放在眼內，而且更說要派前往中央通道攻擊祖利安軍，所以站在任何立場，美狄奧軍也是不能失敗的。



■另一方的美狄奧軍也到達了東之塔。



■大家對此戰充滿着信心。



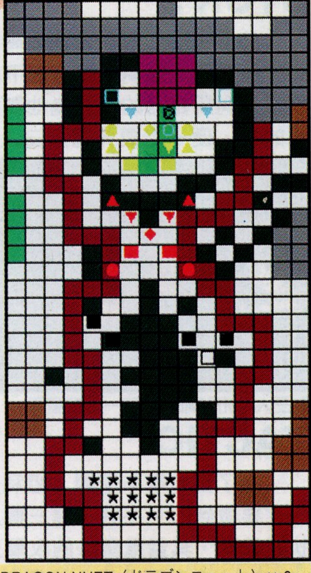
■東之塔的大司祭似乎太過輕敵了。



■連東之塔也失手了！

TACTIC

這一戰其實和BATTLE 28A是完全一樣的，因為不論攻擊的目標和勝利的條件也是完全一樣的，不過有所不同的便是在這裏的行軍會更加難，因為在這裏的行軍全要在樹林之中進行，所以直接影響到行軍的速度，這是非常危險的，因為同樣是三個回合，自軍便要將藍色的敵人消滅一隻或以上，否則他們又會成為在中央通道之中的增兵了，所以，玩者記着要多選一些有飛行能力的人物出場戰鬥，而且魔法也是主要的攻擊之一，至於那些最接近玩者的敵人又如何呢？不要理會他們，待消滅了藍色的敵人之後才對付他們也不是太遲呢！



ENEMY

大司祭（BOSS）
HP：？？？　MP：120
RICH（リッチ）× 2
HP：75 MP：32
黑闇投射器（ダークカタパルト）× 4
HP：83 MP：0
BLUE（ブルー）× 1
HP：85 MP：55
DRAGON NUET（ドラゴンニュート）× 6
HP：95 MP：0
小惡魔（レッサーデーモン）× 2
HP：95 MP：0
DUALER HAND（デュラハン）× 2
HP：100　MP：0
惡魔騎士（デーモンナイト）× 1
HP：120　MP：0

第7章 永遠的光之戰士（光の戰士よ　永遠なれ）
BATTLE 28C　往邪神宮之岩壁[中央通道]

可取得道具：NIL　增加同伴數目：NIL

斜坡
雪地
★ 自軍
◎ 負力量之杖
△ 巴山達
▽ 布拉夫
▲ RICH
▼ 黑闇投射器
● BLUE
■ DRAGON NUET
◇ 第三回合出現之敵增援
○ 第五回合出現之敵增援

STORY

在東塔和西之塔有美狄奧和施比奧斯在力作戰，他們所為的是令到在中央通道作戰的祖利安軍能更易的作戰，因為這個原因，祖利安軍一定要取得勝利，不過，在他們面前的是布煞姆教之中的重要人物，一個是4司祭之一的巴山達，而另一個則是守備隊長。這兩個人也着非凡的戰鬥能力，而且在他們之前更有久未露面的華京尼……敵人的實力實在非常強，不過為了在為自己而力作戰的其他同伴，祖利安軍唯有應戰……



■在眾人面前擋路的是華京尼。



■這便是這　的BOSS了。



■為了不辜負施比奧斯軍和美狄奧軍的努，此戰必定要成功。



■終於也能夠通往邪神宮了。

TACTIC

這一戰的主要敵人不是那兩個有高強戰鬥力的人，而是那部華京尼，因為在這裏可以給玩者避開的地方實在太少了，所以在這裏大家可以放心的向前行，反而是要盡快將光之神子送到負力量之杖那裏，因為只要使用光的魔法便可以使負力量之杖失去效力，華京尼亦不會再攻擊，和之前的情況是完全一樣的。

只要東和西之塔的戰事功的話，在版圖後方便會出現一條長樓梯，這便是通往邪神宮的唯一通道，而只要將巴山達和布拉夫消滅，一眾便可以直挫邪神宮。不過，在這場戰鬥之中，其他的敵人其實也有一定的戰鬥力，然而，如果大家已將LEVEL提升的話，這些敵人便會變得非常弱了。

ENEMY

布拉夫（ブラーフ）
HP：440　MP：60
巴山達（バサンダ）
HP：400　MP：120
RICH（リッチ）×1
HP：75 MP：32
黑闇投射器（サークカタパルト）×3
HP：83 MP：0
BLUE（ブルー）×1
HP：85 MP：55
DRAGON NEUT（ドラゴンニュート）×3
HP：95 MP：0
負力量之杖（負の力の杖）
HP：1　MP：0

第7章 永遠的光之戰士（光の戰士よ　永遠なれ）
BATTLE 29 邪神宮

梯級
第一層
第二層
第三層
第四層
柱
火盆
★ 自軍
◎ 布煞姆
◆ 戈利亞狄
▲ 狄斯希玲
▼ 菲亞路
■ ARC DEMON
■ 惡魔騎士
● 珍

STORY

可取得道具：NIL　增加同伴數目：NIL

終於也到了最後的決戰時間了，祖利安軍到達了邪神宮的中心，而在眾人面前只是有餘下的三名祭司，為了保護布煞姆，他們三人利用自己的能力為他製造了一個保護罩，如果要攻擊布煞姆的話，便一定要先將這三人打倒。



■三人為布煞姆製造了一個保護罩。



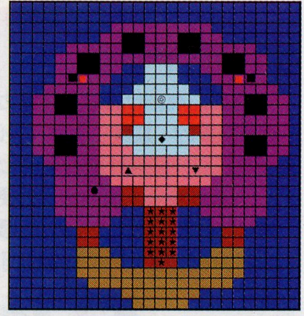
■布煞姆的攻擊魔法是非常的厲害。

TACTIC

為了要攻擊布煞姆，祖利安軍一定要先打倒三大祭司，這是一定要做到的，不過，這三個人是不易對付的，尤其是在左邊的狄斯希玲，其雷電魔法的攻擊力實在是非常驚人，因為就算有30 LEVEL也會受到非常大的傷害，所以在這裏如果要成功的話，便必定要先將這個狄斯希玲。

然而，這個狄斯希玲原來是珍的姐姐，而其實珍也在現場的，不過她一直被封着，而當狄斯希玲被擊倒之後，珍便會甦醒過來，不過，以她的力量是衝不開護罩的，如果大家希望得到他成為NPC的話，便要在狄斯希玲死後的一個回合之內用光之神子的「祝福」魔法將珍救出，之後，她便會成為一個NPC人物。

而在這裏，玩者說着一定要利用一些攻擊力弱的人物來封着那兩個敵增援出現的位置，因為這些敵增援是無限出現的，最好便是用光之神子和公主這兩個專補HP的人物。



至於最後的BOSS布煞姆，他的真身是一隻大怪物，其攻擊非常強，而且由於其速度高，所以他行動兩次玩者才能行動一次，這是非常不濟的，不過，如果大家要盡快的打倒他，便切物放太多的人在距離他一格之外的位置，因為這樣便會引發他放出更多次的攻擊魔法，只用白兵戰是對付他的最好方法。（在他左右兩邊均有一個可供箭手攻擊的地點，好好利用啊！）

ENEMY

布煞姆（ブルザム）
HP：？？？　MP：？？？
戈利亞狄（ゴリアテ）
HP：480 MP：90
菲亞路（フィアール）
HP：430 MP：90
狄斯希玲（デスアール）
HP：390 MP：90
ARC DEMON（アークデーモン）×2
HP：130 MP：0
惡魔騎士（デーモンナイト）×∞（增援）
HP：120 MP：0

戰事之後



將布煞姆再一次的封印之後，戰鬥終於也告一段落，而眾人終於也可以鬆一口氣了，然而，在戰鬥之後，剩下來的祖利安和珍卻是若有所失的，為了要再一次的修練自己，他們決定到更北方的地域修行……

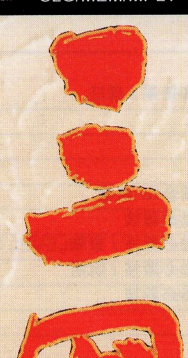
全文完

武器全表 (2)

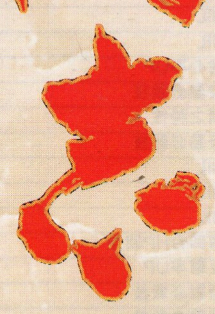
	武器名字	價格	射程 小	射程 大	攻擊力	防御力	武器相性	相性追加効果	追加效果 / 備註
ハルバード	ハルバード	480	1	1	10	0	槍相性	N I L	NIL
	ヘビーハルバード	2800	1	1	16	0	槍相性	N I L	NIL
	ナイトハルバード	12000	1	1	23	0	槍相性	N I L	NIL
	ブレイブハルバード	15000	1	1	24	3	槍相性	N I L	每回合HP回復
	ロードハルバード	18000	1	1	25	0	槍相性	N I L	發動必殺技
	アークハルバード	22000	1	1	26	0	槍相性	N I L	發動必殺技 / 雷擊LEVEL 3
	イビルハルバード	24000	1	1	29	0	槍相性	N I L	發動必殺技 / 呪咀
	バスターハルバード	26000	1	1	32	0	槍相性	N I L	發動必殺技
アックス	ミドルアックス	90	1	1	6	0	斧相性	N I L	NIL
	パワーアックス	600	1	1	10	0	斧相性	N I L	NIL
	バトルアックス	2800	1	1	15	0	斧相性	N I L	NIL
	ゲレートアックス	8000	1	1	21	0	斧相性	N I L	NIL
	ヒートアックス	12000	1	1	22	0	斧相性	N I L	與風魔法LEVEL 2相同
	ギガントアックス	14000	1	1	24	2	斧相性	N I L	發動必殺技
	ドラゴンアックス	15000	1	1	26	0	斧相性	魔獸相性	會心率UP
	ガイアアックス	13000	1	1	25	2	斧相性	N I L	必殺技 / HP回復 / AURA
	イビルアックス	17000	1	1	30	0	斧相性	N I L	發動必殺技 / 呪咀
	アポロンアックス	19000	1	1	32	0	斧相性	N I L	發動必殺技
トマホーク	トマホーク	100	1	2	7	0	斧相性	N I L	NIL
	パワートマホーク	1200	1	2	11	0	斧相性	N I L	NIL
	バトルトマホーク	4500	1	2	16	0	斧相性	N I L	NIL
	ルーントマホーク	7000	1	2	17	0	斧相性	破魔相性	會心率UP
	キラートマホーク	8800	1	2	17	0	斧相性	N I L	發動必殺技
	スカイトマホーク	9800	1	3	16	0	斧相性	弓相性	箭之特性
	フレイムトマホーク	11000	1	2	24	0	斧相性	N I L	發動必殺技
メイス	ミドルメイス	280	1	1	9	0	斧相性	N I L	NIL
	ヘビーメイス	2000	1	1	15	0	斧相性	N I L	NIL
	バトルメイス	8400	1	1	22	0	斧相性	N I L	NIL
	セイントメイス	13000	1	1	23	0	斧相性	神聖相性	每回合HP回復
	レベンジメイス	15000	1	1	23	0	斧相性	N I L	反擊率UP
	トールハンマー	21000	1	1	25	0	斧相性	N I L	發動必殺技
	メスクリンメイス	24000	1	1	26	2	斧相性	魔獸相性	發動必殺技
	ジオ - ハンマー	26000	1	1	32	0	斧相性	N I L	發動必殺技
アンカー	パワーアンカー	9000	1	2	21	0	斧相性	N I L	NIL
	スピンアンカー	15000	1	2	24	0	斧相性	N I L	發動必殺技
	クラッシュアンカー	17000	1	2	22	0	斧相性	N I L	發動必殺技
	グラビティアンカー	19000	1	2	23	0	斧相性	N I L	發動必殺技
	プラズマアンカー	21000	1	2	27	0	斧相性	N I L	發動必殺技
クロウ	アイアンクロウ	50	1	1	3	0	N I L	N I L	反擊率UP
	パワークロウ	320	1	1	6	0	N I L	N I L	反擊率UP
	スチールクロウ	1800	1	1	10	0	N I L	N I L	反擊率UP
	バトルクロウ	5200	1	1	15	0	N I L	N I L	反擊率UP
	ミスリルクロウ	8800	1	1	17	0	神聖相性	N I L	會心率 / 反擊率UP
	タイガークロウ	10000	1	1	18	0	魔獸相性	N I L	發動必殺技
	ベルセルククロウ	12000	1	1	19	0	N I L	N I L	反擊率UP / ベルセルク
	ジギタリスクロウ	13000	1	1	24	0	N I L	N I L	發動必殺技 / 呪咀
	ゲヘナクロウ	15000	1	1	26	0	N I L	N I L	發動必殺技
	竜人の爪	17000	1	1	25	0	魔獸相性	N I L	發動必殺技
グラブ	レザーグラブ	60	1	1	4	0	N I L	N I L	會心率 / 反擊率UP
	パワーグラブ	750	1	1	8	0	N I L	N I L	會心率 / 反擊率UP
	ソーングラブ	2800	1	1	13	0	N I L	N I L	會心率 / 反擊率UP
	スパイクグラブ	6000	1	1	18	0	N I L	N I L	會心率 / 反擊率UP
	マッスルグラブ	7500	1	1	18	5	N I L	N I L	發動必殺技 ATTACK LEVEL 1
	スパークグラブ	9000	1	1	17	0	破魔相性	N I L	與雷電魔法LV 2相同
	マグナグラブ	8000	1	1	19	0	N I L	N I L	發動必殺技
	ジュエリーグラブ	17000	1	1	17	0	N I L	N I L	發動必殺技
	コキュートスグラブ	18000	1	1	25	0	N I L	N I L	發動必殺技
ナックル	レザーナックル	150	1	1	5	0	N I L	N I L	會心率UP
	ブラスナックル	1100	1	1	9	0	N I L	N I L	會心率UP
	ハードナックル	5200	1	1	14	0	N I L	N I L	會心率UP
	ギガントナックル	11000	1	1	17	8	魔獸相性	N I L	防禦 / 會心率UP
	ミストナックル	12000	1	1	18	0	N I L	N I L	發動必殺技
	ワイヤーナックル	13000	1	1	17	0	N I L	N I L	發動必殺技
	ドラゴンナックル	15000	1	1	19	0	神聖相性	魔獸相性	每回合HP回復
	オーラナックル	16000	1	1	26	0	神聖相性	N I L	發動必殺技
ロッド	ティンバーロッド	30	1	1	4	0	魔獸相性	N I L	NIL
	ブロンズロッド	360	1	1	9	0	魔獸相性	N I L	修得解除魔呪魔法
	タリスマンロッド	2600	1	1	16	0	魔獸相性	N I L	修得冷凍系魔法
	メイズロッド	9000	1	1	18	0	魔獸相性	N I L	發動必殺技 / 迷惑魔法
	ミルキーロッド	13000	1	1	17	0	魔獸相性	N I L	必殺技 / MP回復 / 睡眠魔法
	アルケミーロッド	19000	1	1	17	0	魔獸相性	N I L	必殺技 / HP回復 / SOUL STILL

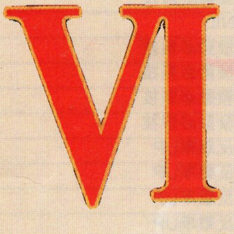


BY：諜報官 • 非洲











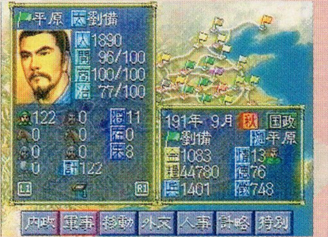


滾滾長江東逝水，浪花淘盡英雄。
是非成敗轉頭空，青山依舊在，幾度夕陽紅。
白髮漁樵江渚上，慣看秋月春風。
一壺濁酒喜相逢，古今多少事，都付笑談中。

之前筆者只介紹過這遊戲的基本指令，而今次的攻略便會集中分析各指令的使用方法，以及一些筆者在玩這遊戲時的心得，希望能夠讀書們一同分享，現在一個國家的興亡便會在讀者們的眼前出現。

內政時間

在內政時間內，各位可以對自國的內政、人事和外交上作出改動。





■治安度高有時是可以截獲其他君主的書信

內政
內政這一項中你可以提高國家的開發度、商業度和治安度，這三項指令是會由指定的官員每月執行，最多可以由9個武將一起執行。

開發　開發可以增加軍糧的收入，每次執行須要20氣力

商業　商業可以增加金錢的收入，每次執行須要20氣力

治安　開發可以增加軍糧和金錢的收入，也可以減少人民叛亂的機會，每次執行須要20氣力

軍事
軍事的指令主要是增強國內的兵力，也可以使用陷阱來保護自己的城。



■出陣時一定要帶參軍啊！不然連撤退的機會也沒有了

出陣　出陣攻擊其他的地方，編好了軍隊後，會在戰鬥時間才執行

增援　當已有一部軍進軍敵人，你可以在鄰接敵城的領地派出增援，組成共同軍

徵兵　每個城在每一個月只可以執行一次，筆者鼓勵要「物盡其用」，每次都徵到盡，要注意的是每一次徵兵都會減少一點治安度的

略奪　在執行這指令之前必先考慮清楚，雖然是可以解一時之急，但是卻後患無窮。因為除了會減低君主的人德外，還會令都市的開發和商業減低10

罠（陷阱）　當自己被攻國包圍的時候，而又沒有其他空城的話，設置陷阱便可以增強自己的防衛力了，你可以設置「落石」、「火計」、「水計」、「落穴」和「伏兵」，不過設置陷阱是要一定的金錢的啊！

移動
分為「將兵」和「武將」這兩項，分別便是前者只可以帶領士兵移動到鄰近的都市，而後者便只可移動武將。

外交
外交在之前的作品也是沒有太大的作用，不過這一集便不同了，如果你是弱國在一開始一定要找一個可信的盟友，這樣才可以保住小命啊！



■活用外交為間接的攻擊

同盟　跟其他國家同盟，在同盟了之後便可以執行「共同」這指令

共同　可以要求盟國派出共同軍攻擊指定的都市

進物　進貢物品，減低彼此的敵對心，不過也要看看自己的誠意，不然便會弄巧返拙

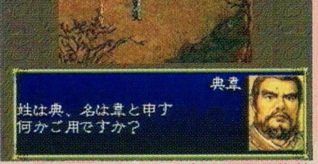
勸告　勸降目標的國家，如第一次成功了，它只會成為從屬。在第二次才會正式歸降

捕虜　可以跟敵國談判，交換回自己的武將

砍棄　跟盟國砍棄同盟，如果自己有一定的國力，而又被盟國所包圍的話，便可以使用這一個指令

人事

要得到新的武將，不得不出外搜索，而想直接提高武將的忠誠度的話，也只可賞賜寶物給他們



■武將有人材介紹給君主時便會發生特別事件

搜索　在任何一個都市進行武將的搜索，如果選擇長期搜索的話，便可在指定的都市的附近繼續搜索

登用　登用其他國家的武將，不過在登用時要注意3件事，首先目標武將的忠誠度不在90或以上；第二便是不可以是自己的埋伏武將；而第三便是武將不可以是該君主的血緣武將

寶物（アイテム）　在這一項中是可以賞賜或沒收武將的寶物，而這也是唯一可以直接提高武將忠誠度的方法

任免　可以任命部下成不同的職位，如果要任命部下為將軍的話，那麼君主必先要有一個官位才可

計略

遠交近攻這方法相信不少的讀者也知道的了，不過遠的國家也可以使用計謀來作間接攻擊的，如在攻打別人之前先使用一些計謀，便可事半功倍了。而計略成功與否便要看君主的人德、實行武將的智力和對象的忠誠度了

作敵　使目標武將在戰場上倒戈相向，不過隔了一段時間還沒有接應他的話，便會無效的了

驅虎　令其他國家的太守謀反，自己獨立起來

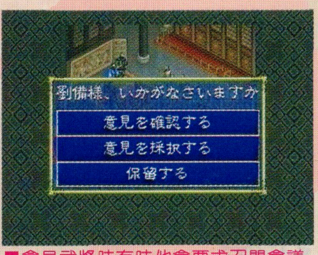
煽動　煽動目標都市的居民造反，在戰鬥時使用參軍指令「煽動」便可使居民造反

流言　製造流言，令目標君主的人德和旗下武將的忠誠下降

埋伏　派屬下的武將到指定的都市成為奸細，如果敵人派他出戰的話，便可以使用參軍指令「叛變」來令他叛變

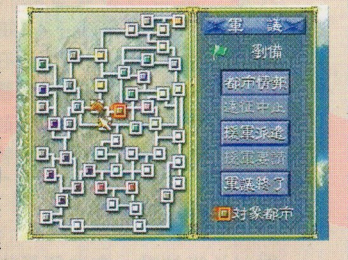
特別

於這一項中，主要的便是「會見」和「謁見」，會見是從部下中揀選一個來談話，在對話中可以知道武將的希望，有時也會發生特別事件；而謁見便是參見獻帝，每一次見他，他都會要求你做一件事，還會提高你的官位。在這一項中也可以跟商人交易和轉移主嘗。



■會見武將時有時他會要求召開會議

軍議時間



這一段時間並不是一定會有的，只會在敵人來襲之前出現，在這一段時間內會由軍師報告敵人的兵數和進軍的路線，也可知道自軍現時的處境，不過最重要的便是可以選擇派援兵增援與否。要注意的便是要有一定的情報力才會有軍議時間的，所以一定要派人做諜報的工作啊。

戰鬥時間

在內政時間決定了的行軍決定，便會在這段時間內執行。戰鬥是會分為野外戰和攻城戰兩種，會進行那一種戰鬥其實都會跟情報力有關，如果你攻打敵人時敵人出來迎擊便會是野外戰，反之便是攻城戰。不過如果情報力低的話，因為沒有了軍議時間，所以也不知道有人來攻擊，這樣便會立即轉為攻城戰的了。

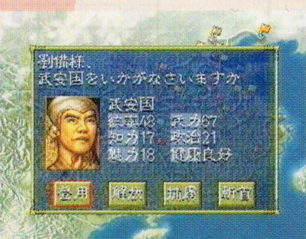


而當你是防守的那一方時而又有軍議時間，便可以知道敵人的情報和可以派遣援兵，在戰鬥時間敵人來到時，你可以選擇迎擊、守城、撤退和焦土，而最後一項「焦土」最好不要用，因為會使人德大幅度下降。

在戰鬥的時候，不論是攻擊還是防守的那一方，都應該以本陣為重。在攻打敵人時也應該盡快佔領敵軍的本陣，因為在得到了本陣的時候，敵方的士氣便會一直下降，當士氣跌到0的時候，敵軍便會因為無心戀戰而撤退，這樣你乘勝追擊的話，便可以大敗敵軍了。



■將敵人的政廳攻佔了的話便可以捕獲所有敵人



■捕獲了的敵人會在戰後受到如何的處置呢？

男之戰・單挑

如果在追擊指令選擇「單挑」，而又成功的話，這樣便會進入單挑的戰鬥畫面。而三國誌以往的單挑都是不能控制武將作戰，不過這一集便可以下指令給出戰的武將。令到敵人的部隊混亂了之後，才使用單挑便會增加成功的機會啊！

單挑作戰方針	內容	撤退條件	追擊方法	作戰回數
捨身攻擊	用盡所有體力戰鬥。不過無法使用交替、引誘和偽退卻	不會撤退	追擊、弓箭	5
攻擊重視	當體力低於20便會撤退	體力低於20	追擊	4
絕對生擒	當體力低於30便會撤退。不過只可以使用大喝、生擒、引誘和暗器	體力低於30	追擊	3
護身重視	當體力低於50便會撤退。不可以使用必殺技、一擊必殺和、先發弓矢和暗器	不會	追擊	2

單挑作戰指令	內容
大喝	大喝一聲，如果成功的話便可以生擒敵將，對一些膽小的武將特別有效
生捕	依照敵武將的體力而定。會被必殺技所抵消
暗器	可以抵消一擊必殺，最好在第一回合使用，敵人可以用側面攻擊抵消。持特別武便可使用這指令
引誘	在交手一段時間後逃走，之後便算是雙方打成平手。會被必殺技所抵消
交替	撤退後更換出戰武將，由指定的人繼續單挑
說得	勸服敵將加入我方，對手的忠誠度要很低才會有效
虛報	向對手散佈謠言，使他退回陣營，對着智力低的對手會比較有效
一擊必殺	只可以在第一回合使用的指令，以第一擊便打倒敵將，要雙方的武力有一定的差距才會有效。會被先發弓箭、側面攻擊和暗器所抵消
側面攻擊	看清敵人的攻擊空隙後才反擊。可以抵消一擊必殺、暗器和必殺技
必殺技	使用角色的必殺技，只會被側面攻擊所抵消。但可以抵消引誘、生擒和偽退卻
先制弓矢	只能在第一回合使用。可以抵消一擊必殺
偽退卻	假裝戰敗，待敵將追上來便回頭放箭攻擊。會被必殺技所抵消



■特定角色獨有的必殺技—呂布的真・鬼哭



■在戰勝後可以學會別人的特殊能力

國政建議

不滿度

不同的武將也會有自己的夢想，而懷着不同夢想的人在執行工作時，會影響到武將的情緒，因而不滿度會產生變化。當不滿度到了一定的程度，武將便會對君主表示不滿，如果仍不理會他，在一段時間之後他便會強行休息。嚴重的話，武將便會突然含恨而終。所以在要武將執行工作時，要注意的便是內政與不滿度的變化，不滿度越高，在會見時排放的位置便越前

內政與不滿度的變化

理想＼指令			王佐	大義	才幹	割據	維持	安全	霸權	征服	出世	義俠
內政			—	—	—	◎	○	▽	—	—	—	▽
軍事			—	—	—	×	●	▲	◎	○	▽	▽
移動			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
外交	毀約以外		◎	○	▽	◎	○	▽	—	—	—	▽
人事	搜索・錄用		◎	○	▽	—	—	—	—	—	—	▽
	寶物	授予	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	○	▽
		沒收	●	●	●	●	●	●	●	●	×	▲
任免	將軍	階級上昇	*	*	*	▽	▽	▽	▽	▽	○	▽
		階級下降	*	*	*	●	●	●	●	●	×	▲
	軍師・太守・諜報官	任命	*	*	*	▽	▽	▽	▽	▽	○	▽
		解任	*	*	*	●	●	●	●	●	×	▲
計略	埋伏以外		×	●	▲	—	—	—	◎	○	▽	▽
	埋伏		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
特殊	交易		*	*	▽	*	*	▽	*	*	▽	▽
	會見		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

◎表示大幅下降　○表示中程度下降　▽表示小程度下降　×表示大幅上升
●表示中程度上升　▲表示小程度上升　—沒有變化　*變幅非常小

集思廣益

將有着同一個夢的武將放在一起，做起事來便可事半功倍，還有在分配工作時也要注意他們的不滿度，不滿度的升降是會因他們的夢和負責的工作而定，

勸降

當自己已有一定的勢力後，而在附近仍有弱國存在，你可以選擇使用武力來消滅它。如果想省回一點兵力，便試一試「勸降」吧，若第一次勸降成功的話，該國便會成為你的從屬國，每一年都會進貢；而當第二次都成功，便可以正式地統治它了。

武者之旅

在部下中有一些武將有閒着嗎？送他們出外旅行吧，要他們負責「長期搜索」一邊找尋武將之餘，也有機會會遇到特別事件，例如有時會遇上山賊，如果戰勝了他們便可增加經驗值，有時候還會得到寶物的啊！

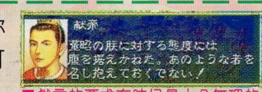
挾天子以令諸侯



■有這一個圖示出現的地方便是獻帝的所在地

要早得天下，加官進爵是不可缺少的事，如果能夠得到天子的協助，便可以憑特別中的「官爵」來提高自己的官銜了，而獻帝的所在地是會一個特別的圖示的，只要他在領地之內便可以很快成為高官了

每次謁見時獻帝都會有一件事要你做和提高你的官位，當你完成了之後便可以提高人德，而他通常都有以下的要求：



■獻帝的要求有時候是十分無理的

要求	內容	被要求的條件
遷都	要求搬遷主營	擁有可以興建帝都的都市，但還未興建帝都
獻金	進貢黃金給朝庭	金錢在 3000 以上
同盟	與其他國家同盟	還有未同盟的國家
賜官	封官給其他君主	仍有官階比你的低的君主
興建帝都	要求興建帝都	有 20000 以上的黃金，而且主營是可以興建帝都的地方
解僱武將	要求你解僱旗下的武將	當你的部下有人的夢是霸權的時候
討伐	要求在 6 個月內攻擊指定的國家	還有未同盟或從屬的國家

帝都



■興建了帝都後在領土內在有這樣的圖示

帝都只可以在指定的地方興建，而這一些都是商業發達的地方以及它們的城級是4，就如鄴、許昌、洛陽、長安、成都、襄陽和建業是可是在那兒興建帝都。興建帝都的條件是先要獻帝在你那　，第二便要有20000以上的金錢，在有了帝都之後，日後才可以稱帝。

登基之道

要成為王的話，必先要符合以下的條件：

還未有其他君主稱帝

1.本身要擁立了獻帝而官位是「公」或「丞相」
2.身為丞相時獻帝的人德在10以下
3.身為公時獻帝的人德在20以下

自立為帝

1.有其他的王存在但又未擁立獻帝
2.已有其他的君主成為皇帝

被其他君主封為王

1.被已經成為皇帝的君主冊封

成為了王之後，下一部便可以自己試一試當皇帝。而要成為皇帝必要符合以下的條件：

由獻帝禪位

1.先要擁立獻帝
2.本身的官位要是王
3.獻帝的人德是0
4.主營要是帝都之一

自立為帝1

1.沒有擁立獻帝
2.沒有其他君主迫獻帝禪位
3.本身的官位要是王
4.本身的人德要在20上

自立為帝2

1.要持有玉璽
2.沒有擁立獻帝
3.現在的官位要不是王或皇帝
4.本身的人德要在20上

斷糧

在城與城之間是有道路相連的，而這一些道路除了在內政時可以調兵遣將外，在戰鬥的時候也可以作為補給線。如果補給線切斷了的話，當被敵人攻打的時候，便可能會因為不夠軍糧而被敵人輕易擊敗了。反之在進攻他國的時候，最好先斷絕目標都的補給，然後才派兵攻打。如果都市跟主營的補給線中斷了，在地圖上便會呈現下半旗的情況

外族



外患一直也有影響各朝代的政府，在這時代便有烏丸、山越、匈奴、南蠻、羌和氐，它們都是在邊疆的一些民族，而一些特定的兵種也只可以他們的地方徵召到，如山越兵和鐵騎兵等，而且他們還有一些特殊能力的。

外族的特性

對付外族的唯一方法便是攻打他們，因為是不可以對他們實施外交和計謀的，而且在戰鬥的時候，一般的敵武將是不會被俘虜，也不會接受單挑的。當你進攻了一次而又沒有直接攻城便撤回的話，他們的兵力便會立即回復，即是說如果不一次過攻城，他們的兵力是不會減少的。當你佔領了他們的領地後，你要放置一定的兵力，否則外族的武將便會謀反，而成功地控制了他們一年後，他們便會在每年1月進貢1000黃金。

王道・霸道

在登用武將的時候，有時他會問你一些問題，要你從3個選項中選出一個。如果你選中了他喜歡的答案的話，便可以成功地登用他。其實每這3個選擇是代表着不同的主義，分別是霸權主義、禮教主義和中庸主義，以下便會登山所有問題和結果讓大家參考。

問題	霸權主義	禮教主義	中庸主義
次のうち、×××殿が最も重んじるものはどれですか？	霸	禮	和
次のうち、×××殿が最も好きな動物はどれですか？	虎	象	犬
次のうち、×××殿が最も好きな鳥はどれですか？	鷲	鷹	隼
次のうち、×××殿が最も重きな色はどれですか？	黑・白	紅・藍	黃
次のうち、×××殿が最も重きな時刻はどれですか？	早上	正午	黃昏
次のうち、×××殿が最も重きな季節はどれですか？	冬	夏	春・秋
次のうち、×××殿が最も重きな聖獸はどれですか？	白虎	青龍	朱雀
次のうち、×××殿が最もよい趣味も思うものはどれですか？	酒	詩	琴
次のうち、×××殿が最も大事な友も思うのは誰ですか？	博學	正直	誠實
次のうち、×××殿が最も大事にすべきことはどれですか？	忠義	尊敬	教養
次のうち、×××殿が最も大事な關係と思うものはどれですか？	君臣	親子	夫婦
次のうち、×××殿が心の中で頼りとすべきものはどれですか？	仁・義	禮・智・信	忠・孝・悌
次のうち、×××殿が一番大事だと思うものはどれですか？	師に從順	親に孝行	賢に尊敬
天上の星のなかで、×××殿が一番好なものはどれですか？	日輪	明月	群星
軍議において、意見がわかれた場合×××殿はどうしますか？	即斷即決	徹底討論	妥協案
×××殿が守るべき存在とは次のうちでは誰ですか？	自分自身	父母	我が子
×××殿成長するために頼るべき人物は、次のうちでは誰ですか。H	自分自身	老師	父母
己の主君が重大な過ちな犯したとき×××殿がとる行動はどうしますか？	見捨てる	諫言てる	旁觀てる
外交の使者にとって、最も大事だと思われるものはどれですか？	容姿・容貌	誠實さ	知識・辯論
國家が正しくあるために必要だと思次われるものはどれですか？	明晰な主君	有能な臣下	勤勉な民草
天下を治めるために必要なものは次のうちはどれですか？	土地	民衆	政治
天下のため、起きてはならない事は次のうちはどれですか？	饑饉	無謀の戰爭	疲病
天下を治めるために、×××殿が目指す道は次のうちはどれですか？	霸道	王道	中道
天下を治めるために必要なものは次のうちはどれですか？	權力	秩序	平和
天下を治めるために必要なものは次のうちはどれですか？	天時	地利	人和
戰場において最も重要と思われる兵科はどれですか？	騎馬	步卒	水軍
戰場において最も重要と思われる事柄はどれですか？	將的武勇	兵的士氣	敵的情報
×××殿が、殷周革命の時代に生まれていたなら、誰に仕えますか？	殷紂王	周文王	太公望子牙
×××殿か、漢楚攻防の時代に生まれていたなら、誰に仕えますか？	項羽	劉邦	韓信
×××殿が、配下に前漢の功臣を得られるとしたら、誰を選えますか？	韓信	張良	蕭何

寶物一覽

在不同的時代是會有不同的寶物出現的，而每一種寶物都有它的特殊用途和效果

寶物名稱	種類	效果
孫子兵法	兵書	知力+10 忠誠+20
兵法二十四篇	兵書	知力+9 忠誠+18
六韜	兵書	知力+7 忠誠+14
孟德新書	兵書	知力+6 忠誠+12
春秋左氏傳	史書	政治+8 忠誠+16
史記	史書	政治+5 忠誠+10
遁甲天書	奇書	政治+8 忠誠+16
太平要術之書	奇書	政治+9 忠誠+14
太平清領道	奇書	治癒 忠誠+10
青囊書	奇書	治癒 忠誠+10
西屬地形圖	地圖	統御+5 忠誠+10
平蠻指掌圖	地圖	統御+5 忠誠+10
赤兔馬	名馬	移動 忠誠+25
的盧	名馬	移動 忠誠+20
爪黃飛電	名馬	移動 忠誠+20
絕影	名馬	移動 忠誠+20
倚天劍	武器	武力+10 忠誠+20
七星劍	武器	武力+3 忠誠+25
青釭劍	武器	武力+9 忠誠+18
方天畫戟	武器	武力+9 忠誠+18
青龍偃月刀	武器	武力+8 忠誠+16
丈八蛇矛	武器	武力+8 忠誠+16
鐵脊蛇矛	武器	武力+7 忠誠+14
雌雄一對劍	武器	武力+7 忠誠+14
古錠刀	武器	武力+6 忠誠+12
三尖刀	武器	武力+6 忠誠+12
雙鐵戟	武器	武力+5 忠誠+10
大斧	武器	武力+5 忠誠+10
鐵鞭	武器	武力+4 忠誠+10
鐵蒺藜骨朵	武器	武力+4 忠誠+10
流星鎚	武器	暗器 忠誠+10
短戟	武器	暗器 忠誠+10
飛刀	武器	暗器 忠誠+10
手戟	武器	暗器 忠誠+10
袖箭	武器	暗器 忠誠+10
玉璽	玉璽	魅力 忠誠+25

點將錄・武將各能力

The Best

統御

名次	武將	數值
1.	曹操	100
2.	司馬懿	98
	陸遜	98
4.	周瑜	97
	諸葛亮	97
6.	關羽	96
	孫堅	96
	孫策	96
9.	姜維	95
	趙雲	95
	陸抗	95
12.	鄧艾	94
13.	司馬昭	93
	張角	93
15.	司馬炎	92
	呂蒙	92
17.	羊祜	91
	盧植	91
19.	徐庶	90
20.	孫權	90
	魯肅	90

武力

名次	武將	數值
1.	呂布	100
2.	張飛	99
3.	關羽	98
	許褚	98
	趙雲	98
6.	太史慈	97
	馬超	97
8.	孫策	96
	典韋	96
10.	甘寧	95
	孫堅	95
12.	魏延	94
	黃忠	94
	文醜	94
15.	顏良	93
	張遼	93
17.	夏侯惇	92
	兀突骨	92
	孟獲	92
20.	張郃	91
	董卓	91
	文鴦	91

知力

名次	武將	數值
1.	諸葛亮	100
2.	郭嘉	99
3.	司馬懿	98
	陸遜	98
5.	周瑜	97
	荀彧	97
	龐統	97
8.	徐盛	96
	田豐	96
10.	曹操	95
	禰衡	95
12.	賈詡	94
	姜維	94
	陸抗	94
	魯肅	94
16.	鍾會	93
	張角	93
	張松	93
	法正	93
	呂蒙	93
21.	諸葛恪	92
	鄧艾	92

政治

名次	武將	數值
1.	張昭	99
	陳群	99
3.	諸葛亮	98
	曹操	98
5.	張紘	97
	費禕	97
7.	王允	96
	蔣琬	96
	張讓	96
10.	夏侯玄	95
	鍾繇	95
12.	賈詡	94
	諸葛瑾	94
	魯肅	94
15.	荀彧	93
	馬良	93
	陸遜	93
18.	郭嘉	92
19.	華歆	91
	司馬昭	91
	荀攸	91

魅力

名次	武將	數值
1.	張角	99
	劉備	99
3.	周瑜	98
	諸葛亮	98
5.	曹操	97
	孫策	97
7.	袁紹	96
	關羽	96
	孫權	96
10.	曹丕	95
	孫堅	95
	張魯	95
13.	曹叡	94
	曹植	94
	孫亮	94
	陸遜	94
17.	司馬攸	93
	劉虞	93
19.	何進	92
	荀彧	92
	劉禪	92

總合

名次	武將	數值
1.	曹操	470
2.	周瑜	451
	陸遜	451
4.	諸葛亮	448
5.	趙雲	444
6.	關羽	442
7.	姜維	438
8.	司馬懿	432
9.	孫策	431
	陸抗	431
11.	鄧艾	427
12.	呂蒙	426
13.	孫權	424
14.	孫堅	421
	張遼	421
16.	徐庶	420
17.	郝昭	418
18.	夏侯惇	417
19.	司馬昭	412
20.	杜預	410
	魯肅	410

點將錄・武將各能力

The Worst

統御

名次	武將	數值
1.	黃皓	15
	岑昏	15
	楊松	15
4.	王允	16
	鍾繇	16
6.	穆順	17
	楊彪	17
8.	華歆	18
	許靖	18
	費詩	18
	楊修	18

武力

名次	武將	數值
1.	岑昏	16
	張讓	16
3.	黃皓	17
	蔡邕	17
	劉禪	17
6.	王允	18
	橋玄	18
8.	曹植	19
	張節	19
	陳珪	19
	劉琦	19

知力

名次	武將	數值
1.	王雙	15
	俄何燒戈	15
	兀突骨	15
4.	曹豹	16
	楊秋	16
6.	金環三結	17
	梁興	17
	潘鳳	17
9.	越吉	18
	沙摩柯	18
	武安國	18
	閻宇	18

政治

名次	武將	數值
1.	孫皓	13
	董卓	13
	袁術	13
4.	郭汜	14
	高昇	14
	曹豹	14
7.	嚴政	15
	迷當大王	15
	李傕	15
	兀突骨	15

魅力

名次	武將	數值
1.	傅士仁	14
	李傕	14
3.	嚴政	15
	蔣舒	15
	雷薄	15
6.	曹豹	16
	孟達	16
8.	黃皓	17
	岑昏	17
	亡牙長	17
	楊柏	17

總合

名次	武將	數值
1.	曹豹	150
2.	亡牙長	165
3.	蔣舒	167
	岑昏	167
	楊松	167
6.	韓玄	169
7.	蔣幹	170
8.	韓忠	175
9.	黃皓	176
10.	高昇	177
	劉禪	177

歷史之見證

在這　筆者會為大家介紹一下每一個年代發生的事和要注意的地方，而主要的也會是分析每一個君主在不同的年代的實力和要注意的事。

184年 2月 黄巾の乱
189年 12月 董卓の野望
194年 10月 群雄割拠
200年 2月 河北争乱
207年 3月 臥龍と鳳雛
219年 7月 漢中王劉備
234年 9月 星落五丈原

劇本模式

184 黃巾之亂

在東漢後期，戚宦亂政，東漢政局日趨腐敗，在戰爭和天災的洗禮後，人民的生活十分艱苦，所以發生了不少的民變。靈帝在位期間，由張角創立的太平道，為人民治病，組織起來的黃巾黨在各地發起民變。



張角　在這一個年代是佔地最多的一個國家，而且領土內的治安度很高，所以大量徵兵也不會有太大問題。雖然地多，但是在城內的武將數量卻不多，發掘新人也是少不免的功夫。而在這一個年代，他的兵數有着壓倒性的優勢，所以應該攻擊在旁的弱國，擴大自己的勢力。

軍師　張寶

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
6020	6650	1166	19	平原



董卓　唯一可以攻擊到的其實只有韓遂，因為以其實力根本不可以跟何進抗衡，待自己的國力成熟後，便可以嘗試攻打匈奴，之後便可以攻打丁原，再向北方發展。

軍師　李儒

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3110	3060	70	6	安定



何進　雖然有着數個重要的都市，但是都市的開發和商業都十分低，所以應該利用他強大的兵力去攻擊其他的國家。但是在攻打其他的國家之餘，也可以利用一些內政力較高的部下負責開發，如王允、張讓、鍾繇和蔡邕也是不錯的選擇。

軍師　曹操

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
6870	5410	473	22	洛陽



孫堅　孫堅的本據地的地理環境比較有利，因為在這一個年代，南方的位置有較多的空城，這樣便可以盡量地利用這一些空城來擴大勢力，還可以增加自己的收入啊。

軍師　程普

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3520	4207	120	7	下邳



丁原　因為部下比較少的關係，所以絕對不適宜攻擊其他國家，而且部下的內政力又不高，故此要花上一點時間才可以建立根基。但如果要跟其他的國家一拼的話，也可以一試的（雖然有點魯莽）。因為在部下中有人中之人—呂布，如想取勝，最快的辦法便是跟對手單挑。

軍師　張遼

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3450	3230	87	3	晉陽

189 董卓之野望

在這件事之後，全國大亂，各地方的人乘機擴充勢力，在這樣的情況下，漢室的勢力日漸減弱。在東漢的末年，董卓在侵佔了洛陽之後，廢少帝立獻帝，便挾天子以令諸侯，而各地的義士都掀起反董卓的口號。不過他旗下的猛將呂布，令人聞風喪膽。



董卓　在得到了長安和洛陽之後，董卓建立了一定的實力，而且城內的商業和治安度也不低，玩者可以安心徵兵增強軍力，只要集中於開發便可以的了。現身為丞相的他，應利用職權提高部下的官階，增加帶兵的數量，而他第一個的攻擊目標應該是許昌，因為那兒有很多在野的優秀武將。

軍師　李儒

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
4190	3910	566	26	洛陽



馬騰　欠缺人材是馬騰的最大問題，而最快可以得到武將的方法便是攻打鄰近的韓遂，不過他有的是地利上的優勢，因為處於邊疆的他可以避開了在中土的戰爭，在一段時間之後便可發展起來，而最令人期待的便是他的兒子—馬超。

軍師　馬岱

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3160	3110	134	2	西涼



曹操　雖然有不少的良將，但是由於內政人手不足，導致在開始時的經濟狀況會出現危機，所以應該攻打鄴郡，盡量找一些有內政人材的，如攻打劉備便最好不過了。而他旗下的夏侯惇和夏侯淵在戰場上便可以大大發揮了，不論是統御力和武力都很高。在翌年便可以在陳留找到典韋，在野的有毛玠，汝南的有董昭和壽春的劉曄，都是內政的人材，也可以一解燃眉之急。

軍師　陳宮

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3490	3480	105	10	陳留



劉焉　繼承了劉璋，在地理上他可以避開了不少的戰爭，有耐性的話可以安心地穩守十年，待有用的人材出現了之後才開始擴大勢力，所以搜索是每個月也不可以少的指令啊！而成都是商人交易的地方，所以在經濟方面沒有太大問題。

軍師　劉璋

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
4170	4850	281	12	成都



孫堅　在附近最大的敵人只不過是劉表，而其他的小國可以逐一吞併，在長沙以南的地方大部份都是空的，可以佔領那些地方來增加收入。於這一個年代孫堅依然佔盡江南之地利，在一開始時便會有在野武將韓浩，搜索的話便會發現黃忠和韓玄，而在一段時間之後，在建業和盧江一帶便會出現不少的良材，最期待的便是在 193 年出現的周瑜。

軍師　程普

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3820	3890	106	7	長沙



袁術　由於部下都是一些庸碌之輩，所以第一件要着手的事便是找出一些有用的人，而宛的最大優點便是勝在人口多，所以可以大閩地進行徵兵，如要擴充勢力，相信唯一的方法只可向南，要北上?看來機會比較微了。

軍師　袁胤

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3410	3830	121	5	宛



劉備　因為在周圍的城市都是盟友來的，所以唯一可以做的只有國政.在這一個情況若要增強國力，只好四出找尋賢能了，而在野武將有廖化 長沙有黃忠 北海有太史慈而在 192 年更可在晉陽找到趙雲，在同盟的期限過了之後，最好找袁紹繼續盟國的關係，然後便攻打鄴，這樣便可以較快擴大勢力了。

軍師　關羽

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3240	3660	72	4	平原



劉表　雖然有很大的領土，但是屬下都只是一些平庸的武將，至於要擴充勢力的話，盡量不要跟孫堅發生磨擦，然後為了安全，最好便跟劉焉同盟，這樣便無後顧之憂了。襄陽是一個生產力極高的城市，就待在這養精蓄鋭一段時間才大展拳腳吧！

軍師　蒯越

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3720	3800	189	7	襄陽



袁紹　由於軍力上的差距，袁紹在北方可以說是一個攻擊力極強的國家，憑着其強大的兵力可以先發制人，在其他的國家還沒有成長便將它消滅是為上策，而攻擊的首個對象應該是劉備，因為關羽和張飛都是不可多得的人材。

軍師　田豐

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
4520	4330	253	12	南皮



劉虞　趕快佔領晉陽吧，這是劉虞唯一的逃生通道.不管怎説也是一個弱國，最好的方法便是跟袁紹結盟，然後便利用共同來攻打公孫瓚，這樣便可以增大自己的勢力之餘又可為自己鋪後路。

軍師　魏攸

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3050	3250	71	3	薊



韓遂　如果要移到空白都市的話，恐防會被董卓所攻擊，但在鄰國的馬騰的勢力跟韓遂十分相近，可以一試攻打他.而要和平一點，便可以跟他鬥快取得安定，不過他可能會經常來騷擾，所以要常常徵兵啊！

軍師　程銀

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
2870	3770	96	4	天水


公孫瓚　在增強了騎兵的數量後，便可跟劉虞速戰速決.雖然可以直接避開跟強大的董卓開戰，但是在北方的仍有一個袁紹，如果能得到他的幫助，便可以輕易地消滅北方的小國。令人期待的便是趙子龍的登場了。

軍師　公孫越

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
2890	3440	91	6	北平


孔融　部下只有武安國一個，幸好在野的有管亥、太史慈和周倉。從地理環境來分析，他的處境是十分危險，因為國家薄弱而且又無路可逃，如果真的要出外闖一闖的話，便找劉備作為第一個攻擊對象吧！

軍師　武安國

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3860	3750	85	2	北海


陶謙　陶謙可以說是佔盡地利，除了可以避開董卓之外，在南方還有建業、盧江和壽春空着。但是卻十分缺乏武將，所以當務之急便是要找出一名值得信任的武將。

軍師　陳珪

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3160	3110	184	8	下邳

194 群雄割據

在王允和貂嬋的連環計之下，先使呂布和董卓不和，然後便令呂布殺了董卓。而李傕便繼承了董卓的勢力，繼續挾持獻帝，反之呂布便獨立起來。在此時，北方的袁紹的勢力日漸強大起來，而且各地的諸侯也只是以興復漢室為藉口，互相侵佔他人的領土。


曹操　在一眾群雄中最引人注目的便是他了，因為在他旗下的武將的能力漸趨成熟，如果能夠盡快消滅李傕，奪取了長安的話，便可以挾天子以令諸侯，每月使用謁見來提高自己的官位，這樣也可以提高自己的武將的帶兵數量。

軍師　郭嘉

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3910	4430	346	24	陳留


馬騰　馬騰於這一個年代宜守不不宜攻，因為如攻佔武都的話，便會引起其他國家的攻擊。如果是等待敵人來攻擊的話，便可以藉着地形的優勢來取勝，不過要富國強兵便要進佔安定了而令人期待的馬超也在這一個年代終於出場。

軍師　韓遂

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3250	3220	227	9	西涼


劉備　在接任了徐州後的劉備，已有了一定的實力，而跟附近的國家的敵對度不高，所以不太擔心別人的攻擊，反而最有威脅的便是袁術，不過暫時只要不斷徵兵便不怕他了。

軍師　陳群

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3310	3740	212	12	下邳


劉璋　在西南方的他可以說是佔盡地利，唯一的敵人其實只有劉表一個，要盡快佔領空城，特別是武陵。不過最好便不要攻佔建寧，以免跟南蠻發生磨擦，待有十足把握攻佔南蠻後，才一拼把建寧和南蠻攻佔。但面對着遼闊的荊州南部，找人駐守便要大量的武將了。

軍師　張松

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
4110	5230	508	14	成都


孫策　小霸王孫策會在這一個年代承接孫堅的大業，有着大量優秀人材的他可以不用沒有人開發，不過他的兵數實在是太少了，趕快徵兵然後便進佔柴桑或攻打劉繇，在北方的袁術已經是盟友，如將最大敵人劉表都變庶盟友的話，荊州之地便可輕易取得。還有周泰是在野武將，不要忘記登用他啊！

軍師　周瑜

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
2950	3590	51	12	盧江


張魯　境內的治安度良好可以放心徵兵，在內政方面只專注於商業和開發便可了，武都雖然是空城，但此地是兵家必爭之地，所以不宜冒險，最佳辦法便是先跟李傕結盟，這樣便少了一個強敵，而缺乏良材也是他的一大弊病。

軍師　閻圃

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
4560	4700	203	5	漢中


呂布　跟曹操開戰是不可避免的了，如果跟袁紹結盟，便可以利用他的兵力來一起攻打曹操。雖然陳宮和張遼都是可造之材，但是由於呂布沒有官位，所以不能把他們任為將軍，所以曹操之後的目標便是李傕的長安。

軍師　陳宮

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
2950	360	101	10	濮陽


劉表　每月都於襄陽徵兵，，在集兵於江陵後，便把定甘寧和蘇飛等的武將的將軍位提高，定以盡快的速度消滅孫策，然後才開始佔領荊州南部，若跟西方的劉璋同盟可以少了一個敵人，然後北上佔領宛和許昌，再消滅李傕，便可以很快地稱霸了。

軍師　蒯越

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
4790	4050	442	11	襄陽


公孫瓚　以趙雲為中心便是公孫瓚的從政方法，以現時的力量是不能跟袁紹抗衡的，倒不如跟他同盟，然後便攻打楊奉。而另一個方法便是用盡所有金錢來徵騎兵，以速戰速決的方法來攻打南皮也可，不過在出踐之前一定要將趙雲任命為將軍啊！

軍師　趙雲

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3060	3550	192	6	北平


袁紹　集結兵力來消滅呂布是不錯的方法，因為張遼和陳宮都是有用之人，如果能夠登用到呂布便更加好了，北方的弱小國家可以逐一消滅，然後為了無後顧之憂，便可以集中攻擊烏丸，穩定了北方之後便可以舉兵南下了。

軍師　田豐

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
4560	4900	359	22	南皮


李傕　是群雄之中人德最低的一個，所以在登用武將時會有一定的麻煩。不過領地的人口多而且富庶，所以絕對是一個軍事強國，再加上他已身為丞之身，所以旗下武將的帶兵數量也不少，如要得到更好的武將便攻打曹操吧！

軍師　賈詡

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
4180	3800	441	12	長安


袁術　在北方的列強威脅下，要抗大勢力的話，還是向南方發展的比較好。雖然孫策是盟國，但筆者建議應該立即跟他毀約，然後便舉兵攻打他，這樣便可以得到新的武將了。在鞏固了盧江的力量後，便消滅附近的小國吧！

軍師　袁胤

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3100	3140	263	5	壽春


劉繇　在附近的孫策旗下的武將都十分吸引，攻打他最好不過了，在戰爭中太史慈便可以盡量發揮了，幸好在附近的都是一些弱國，所以受到的威脅不大，在收拾了孫策後，才「探訪」南方的小國吧！

軍師　太史慈

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3920	3780	119	6	建業

200 河北戰爭

在袁紹消滅了公孫瓚之後，河北的有部份地方都被他佔領了，而同時曹操也進軍了洛陽，挾持着獻帝，在曹操的眼中最大的敵人便是袁紹，所以他便決定要與袁紹決一死戰。因為曹操挾持了天子，所以各地諸侯都要打倒曹操，討曹大軍便由袁紹帶頭，開始了最關鍵的一場戰役—官渡之戰。


曹操　在挾持了獻帝之後，曹操便成為了司空，而現在他更得到了關羽的幫助，可以說是如虎添翼。但是現時他跟周邊的國家的關係十分差，所以時常都會有敵人來攻擊。在跟劉備失去散了的張飛現時立足於汝，你可以派重兵去將他收拾，不過小心會被敵人中斷補給，也應該在陳留駐有一定的兵數啊！

軍師　荀彧

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
8120	8300	782	47	許昌


孫策　以他現有的軍力，絕對是不會輸贏曹操的，可以使用先發制人的方法，先攻其比較少兵的小沛，繼而佔領譙，以此成為踏腳石，攻擊曹操的陳留，斷其到下邳的補給線，這樣便可以將曹操的勢力削弱了很多。另一方面可以派武將到長沙，待日後佔領荊州南部廣大的地方。

軍師　周瑜

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
6420	7070	704	28	壽春



張飛　由於被曹操和孫策夾在中間，所以基本上是無路可逃，要走的話只可以到宛避一避，你可以跟曹操和孫策結盟，待自己有一定實力後才跟考慮攻打他國。而不要忘記每一個月也要搜索武將啊，因為有不少的在野亞將都會經過汝南的。

軍師　孫乾

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3310	3650	77	7	汝南



馬騰　一定要以最快的速度奪得長安，然後便以長安為根據地。在到了長安後便將兵力集中於此，防止曹操西進。在得到了一定數量的武將時，便可以再進佔武都，圍攻張魯。這樣便可以使自己的勢力變得更大了。

軍師　龐德

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3460	3430	248	13	西涼



袁紹　不論是任何條件都遠在曹操之上，如果將在北方的軍力都集中在前線的話，要收拾曹操並不是難事，不過他的年齡都十分高了，最好便是在他身故之前完成消滅曹操。雖然在北方的公孫瓚是同盟，但是仍有很高的敵對度，所以也要小心。

軍師　田豐

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
9360	10070	1259	29	南皮



劉表　最缺乏的依然是人材，但是荊州一帶卻是盛產人材之地，只要花點時間去搜索便可以的了，最重要的便是將長沙的黃忠找出來，在東吳的孫策不可忽視，而在北方的曹操也對你虎視眈眈，所以要快些徵兵啊！

軍師　蒯越

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
5870	6370	697	16	襄陽

207 臥龍與鳳雛

在官渡之戰一役之後，曹操統一了整個北方，一時間勢力比以前強出了很多。而現在張飛終於跟劉備和關羽重逢，並以新野為根據地，他們在後來得知道一個傳聞「臥龍、鳳雛，二人得一，可安天下」，這便是在荊州中，有着兩個天下奇才仍未找到合適的主公啊！



曹操　在北方僅存的敵國公孫康也已經成為從屬，在北方已無後顧之憂。真正的敵人其實只有匈奴和孫權，而他現在可以無視劉備和張魯這兩個小國。可以在大量駐兵於譙後，便舉兵南下，進攻孫權。這樣便可以很快地佔領大部份的地方了。

軍師　賈詡

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
12920	13920	2430	56	許昌



馬騰　現在當務之急便是要把內政弄好，至於徵兵方面，千萬不要徵騎兵啊，因為這樣會花去很多金錢，而在這一個年代便一定要跟曹操同盟，然後才佔領安定，不然的話便會被曹操攻擊。

軍師　龐德

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3250	3800	292	13	西涼



劉備　在這一個年代趙雲會加入我方，而在新野在野的便會有徐庶，用關羽找他出來吧，而也可以找到鄧芝。至於鳳雛龐統便會隱藏在江夏，而臥龍諸葛亮便會 208 年出現，可以在襄陽找到。襄陽除了有諸葛亮之外，還會有馬良、馬謖、向朗和向寵這一些有用的武將出現，所以要時常到襄陽搜索。在軍事方面便要先佔領汝南，因為在那兒可以徵更多的士兵。

軍師　孫乾

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
3450	3960	138	12	新野



劉璋　首先要集中兵力在梓潼，預防張魯的攻擊，然後便把武將調到永安，準備奪取武陵，以鋪好佔領荊州南部的路，至於在國政方面，因為境內的治安不低，只要集中於商業和徵兵便可了。

軍師　張松

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
5490	6660	708	21	成都



孫權　因為有水軍的關係，所以待敵人來攻擊時，利用地形的優勢，也不失為一件好事。如果你是主攻份子的話，便應該在壽春和建業分配大量步兵，而水兵便集中放在盧江與柴桑便可。在人材方面，他旗下的武將絕不比劉備和曹操的遜色，特別是令人注目的陸遜和周瑜。

軍師　張昭

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
7440	8490	846	43	柴桑



劉表　如果能夠將境內優秀的在野武將全數錄用的話，他絕對有機會北討曹操，所以每一個月也要留心領土內在野將的去向，以免「肥水流向別人田」，而在新野的劉備跟你的敵對度雖然不高，但是你卻不應該這一點，反而可以攻打他，然後便捕捉他們的武將。

軍師　蒯越

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
4780	5240	483	20	襄陽

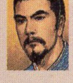
219 漢中王劉備

在赤壁一戰之後，曹操大敗於劉備和孫權的聯合軍。而在此役後由諸葛亮獻出三分天下之計，之後便造成三國鼎立的局面，而這一個局面日趨緊張，因為任何兩方先開戰的話，剩下的一方便可以座收漁人之利，但試問誰沒有野心想統一全國呢？

曹操　要取得在領土附近的空城是首要的條件，而下邳將會是必取之地，因為這地將來是會用來跟孫權大戰的地方，在得手之後應該大量駐兵於此和壽春，只有這兩個地方才跟孫權有鄰接，要消滅孫權的話，應先取盧江，斷其補給。至於應付劉備方面則可以駐兵在長安和襄陽，以防他來進攻便可。還有應該消滅在領土附近的外族，確保無後顧之憂。

軍師　司馬懿

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
20060	23100	3872	62	許昌



劉備　先跟孫權同盟是比較安全的方法，因為兩國有鄰接的都市比較多，而劉備跟曹操鄰接的實質上只有漢中和江夏。現在最應該攻打的便是南蠻，因為那　的武將驍勇善戰，將他們收為部下便可增強自國的實力。至於攻打曹操，第一個目的地應該是長安，如攻陷了長安後，接下來的便是宛和汝南。

軍師　諸葛亮

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
12380	14430	1475	78	成都



孫權　在開始時最好便是跟劉備結盟，免得被他直接攻擊。然後便拿取零陵和會稽，但不要取下邳，因為取了這城是毫無益處的。筆者建議在駐兵盧江和建業，預防曹操的突襲，然後便專注攻擊山越，之後才大軍進曹操領地方為萬全之策。

軍師　呂蒙

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
13280	14170	1509	50	建業

234 星落五丈原

時移勢易，當日的英雄已故，大業唯有由後人繼承。先告駕崩的是曹操，便由他的先子曹叡繼承，這時獻帝也禪位，漢朝自此終告結束，曹叡便即位為魏帝；而在此同時劉備也稱帝，改國號為蜀漢，不過在同一年，關羽在跟魏國開戰並失荊州後，之後便被呂蒙所敗，關羽在不肯投降的情況下便被孫權處決了。不久之後張飛亦遭部下暗算身故，而劉備也在白帝城駕崩，並由劉禪繼位。諸葛亮在多次北伐後，也在五丈原離世。三國之中依然是健在的只有孫權，但畢竟年事已高。



曹叡　魏國的實力已經遠遠地拋離了東吳和蜀漢，雖然憑它現時的力量足以消滅其中一方，但還是小心一點好，先選擇蜀漢吧，因為五虎將和諸葛亮已故，唯一的危機只有姜維一個，把蜀漢的武將都列為部下的話，到時才是真正的天下無敵。這樣，剩下來的東吳便可以慢慢地收拾了

軍師　司馬懿

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
26760	30580	3812	65	洛陽



劉禪　因為主要的武將都差不多死掉，武將的數量大幅下降，所以蜀漢成為了主要的攻擊對象，現在可做的便是拼死一戰。跟以往一樣，先跟東吳結盟，專心攻打魏國，但不要太心急攻打長安，先應從天水入手，這樣便可以節省了不少的兵力。

軍師　蔣琬

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
13790	16430	1330	75	成都



孫權　只可以佔領的空城只剩下會稽一個，派數名不太起眼的武將到那兒做「開荒牛」吧，魏國絕非攻擊的對象，應該以速攻由南蠻着手，然後進攻建寧，直指成都，以最快的方法消滅蜀漢。這樣便有足夠力量對抗魏國。如果不喜歡的話，便慢慢地由襄陽開始攻擊魏國吧！

軍師　陸遜

金	兵糧	總兵力	武將數	本據地
13640	22670	1948	38	建業

後話

這次的三國誌攻略便完結了，本來是可以有更多的資料的，但是由於稿擠的關係，有一些有趣的東西都刪去了，而這份是筆者的第一份攻略，如有不足的地方還請各位多多包涵，如有須要的話，歡迎讀者來信詢問，在此擱筆



製造商：角川書店/ ESP
發售日：9月3日 價格：6800日圓
SRPG/MEM

TEXT：臨時暫代魔法使・福田

SLAYERS ROYAL 2

スレイヤーズろいやる2

上回提要

幾經辛苦莉娜終於取得第三枚寶珠，與此同時經常把正義掛在口邊的阿米莉亞亦加入在戰陣，為找尋其餘寶珠的下落莉娜因而繼續其冒險之旅…

雷蘭度城



一到達雷蘭度城，先前往預早約定的南街宿屋和積加斯會合，可是當詢問老闆時卻得知他到了米路夏姆，並叮囑莉娜等人在這兒等他回來，這樣唯有先到其他地方去看看。在東街的魔道士協會有一名男魔道士，稱美尼露現正於別處做兼職不在協會，告訴莉娜可嘗試到各街道的宿屋或酒吧去找，這時只要在5的倍數的日子前往中央廣場的酒吧就能遇到美尼露，將古尼古的信件交出後她便會叫莉娜留在酒吧等她直至放工。到了晚上，當眾人行到中央廣場時美尼露表示要到城堡去，查問下原來這村的魔道士協會有人正進行國家嚴禁的生命研究，若要展開調查就非要古尼古的信件不可，為免危險於是聘請莉娜作為送信者。

當行到中央街道時，那名以帽子包裹着頭部的魔道士菲高再次出現，原來其真正名字是叫艾科索[アルフォンソ]，為阻止美尼露調查他們進行生命研究之事，於是召來數頭魔族襲擊莉娜等人(BATTLE 23)。擊退他後阿米莉亞便追向事敗逃走的艾科索，莉娜與美尼露於是繼續往城堡進發，可是守衛卻不准美尼露進入，最後在阿米莉亞的調停下美尼露終能入城報告。在黃昏至深夜時分返回南街的宿屋，積加斯終於現身並說知道其中一座塔的位置，歸納起莉娜的調查結果現只剩下一座塔未知所在之處，經過商議莉娜與加奧黎二人負責去尋找封印寶珠，這時可自由選擇先到哪座塔去；筆者所選的是先前往米路夏姆北之塔。



BATTLE 23



除了艾科索外，敵人包括有惡魔野獸、石像人和骷髏，可先用阿米莉亞的白魔法來把骷髏一舉消滅，接着便以黑魔法及精神魔法陸續解決其餘敵人。

◆◆特別事件◆◆



當進入舊大街右邊的武器店，只要之前已委託過鑄劍師菲臘代為鑄劍，這時就可領取加奧黎的專用武器黑鐵劍，如此在對付敵人時便會輕鬆得多。

ROUTE A：選擇先往米路夏姆北之塔

米路夏姆



在離開雷蘭度城前往中央街道西面時，回復記憶的娜嘉帶同艾莉娜和假加奧黎來找莉娜侮氣，此時當然難免一戰了(BATTLE 24)。戰勝後莉娜便前往米路夏姆，可是在大街陰魂不息的娜嘉卻再次出現(BATTLE 25)，由於只能勉強勝出故莉娜馬上逃走，但當想起需要打探情報唯有硬着頭皮返回大街；留意由現在起若進入橫街、廣場與黃昏和深夜時分以外的大街，娜嘉和假加奧黎會出現截擊莉娜(BATTLE 26)。幾經輾轉在大街和廣場的宿屋均打聽不到塔的事，至於橫街亦找不到有宿屋，結果在大街酒吧得知橫街設有隱藏宿屋，最後在黃昏或深夜時段進入橫街宿屋，除獲得塔位置之情報外更和受了傷的艾莉娜會面，莉娜向誠心悔改的艾莉娜表示盡量別讓娜嘉到雷蘭度城去。

BATTLE 24-26



最初的一場根本不難取勝，可是從第二場起娜嘉等人實力經過大幅度提升，最好先用睡眠魔法スリーピング來令對手昏睡，再以普通攻擊或精神魔法來將之逐一解決。

雷蘭度北部

剛到達雷蘭度北部地帶，娜嘉與假加奧黎便襲擊莉娜二人(BATTLE 27)，解決她倆後忽然發現叢林裏有異樣，原來是在附近採集奧利哈康金屬的精靈拉古[ラーク]，在莉娜的游說下不單令他成為同伴更「強搶」了他的奧利哈康原石[オリハルコンの原石]。在第四座塔的入口，和往常一樣依然可用護身符來開門，沿途有不少守護者擋着去路(BATTLE 28)，只要不斷向上行便能在塔頂取得封印寶珠，此外亦能望到遠處有一個湖，最後三人離去折返雷蘭度城。順帶一提，如果一直以來也沒有委托菲臘代為鑄劍，這時就能利用奧利哈康原石來交換威力很強的離子劍[ブラストソード]。



BATTLE 27



雖然娜嘉會召來大批石像人對付莉娜，可是石像依然不聽從其命令胡亂作出攻擊，這樣配備了黑鐵劍的加奧黎可快速消滅敵人取勝。

第四封印塔地圖

封印寶珠

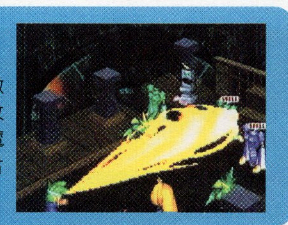
守護者

若先攻BOUTE B這兒會出現守護者

樓梯

入口

BATTLE 28



由於敵人數目眾多，要全數解決必需依靠加奧黎的快速攻勢，莉娜方面可使用強力的黑魔法或精神魔法來協助，至於拉古則只需替二人回復即可。

雷蘭度城



返回雷蘭度城後，只要在晚上或深夜時段前往南街宿屋，就會在宿屋門前重遇積加斯與阿米莉亞，接着積加斯道出在城內所得到的有趣調查結果。250年前這國家出現了一名叫比拿斯＝古勒哈薩[ベルナレスニクナップハウザー]的魔道士，其著作中提及到六座封印之塔與國家中央的利吉尼亞湖[レグニア湖]距離相等，此外書本內容亦是這國家所禁止的，因而推測比拿斯可能會是哪個被封印在利吉尼亞湖的魔道士。至於第六座塔的所在，估計應該是在中央街道的南側，最後積加斯與阿米莉亞重歸隊伍裏。

第五封印塔地圖

封印寶珠

◆◆特別事件◆◆



由於曾經替美尼露擊退艾科索，莉娜於是到東街的魔道士協會找她領取酬勞，因協會規定的關係她只能繳付30枚金幣，為表謝意便再把3塊守護辟邪石[守りのタリスマン]送給莉娜。

雷蘭度東部

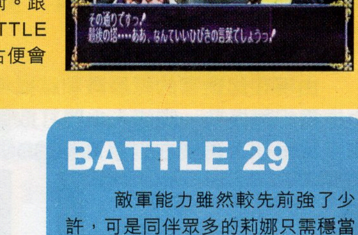


大夥兒回復過體力後，便前往雷蘭度城東部的地區去，在塔入口附近拉古表示回想起一些有關比拿斯的事，他說比拿斯當年曾經在阿魯法斯山內的妖精之里內居住過，並且從妖精處學會一些知識和技術。跟着莉娜使用護身符進入塔內，途中同樣有不少守護者擋路(BATTLE 29)，只要不斷向上行很快就能到達頂層，當取得第五枚寶珠拉古便會離隊繼續找尋奧利哈康原石，莉娜等人方面則返回雷蘭度城。

ROUTE B：選擇先往雷蘭度城東之塔

BATTLE 29

敵軍能力雖然較先前強了少許，可是同伴眾多的莉娜只需穩當地將敵人逐一解決即可；記着拉古的作用是用來替各人回復。



攻略重點概要

基本上，若選擇先往雷蘭度城東之塔，除攻略流程有少許不同外故事內容是大致一樣的，分別在於拉古不會出場與刪去娜嘉和假加奧黎在米路夏姆的連串狙擊戰鬥。

守護者

房間

樓梯

入口



快速流程表

(1) 雷蘭度東部遇上娜嘉一行眾發生戰鬥
(2) 進入第五封印塔，取得第四枚寶珠
(3) 返回雷蘭度城的南街宿屋與積加斯會合；積加斯和阿米莉亞歸隊
(4) 經中央街道西部前往米路夏姆，從菲臘處取得黑鐵劍
(5) 到雷蘭度北部進入第四封印塔，取得第五枚寶珠
(6) 到雷蘭度城東街的魔道士協會，向美尼露領取報酬
(7) 折返雷蘭度城

GAME BOY 製造商：ENIX　售價：4900日圓
發售日：98年9月25日　容量：16M
RPG／2人／對戰線／GAMEBOY COLOR對應／SUPER GAMEBOY對應

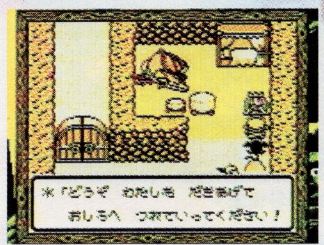
負責：SUPER DQ FANS福田君
鳴謝：赤目黑龍&MS借出怪物示範，G+四哥借欖錄影

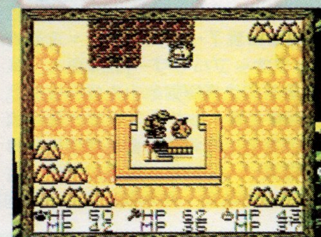
DRAGON QUEST MONSTERS~TERRY'S WONDERLAND
勇者鬥惡龍 泰利的怪物大冒險

初期至中期之攻略流程

F級鬥技場之戰

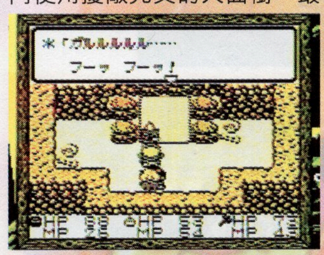
通過鬥技場的G級賽事後，另外兩個旅人之門會隨即開啟讓泰利進入冒險，分別要對付擅於噴火的惡龍與及防禦力高的石巨人，勝出就能令它們成為同伴，接着便挑戰F級賽事。

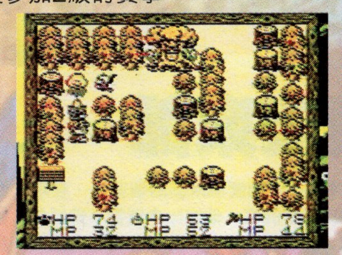




E級鬥技場之戰

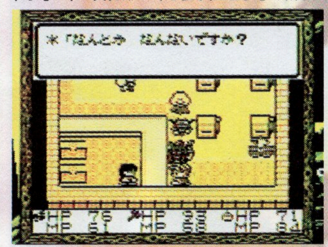
當取得F級冠軍的稱號，便可到最底部流星祠堂進行配合及孵蛋，跟着經新的旅人之門擊倒速度快且攻擊力強的殺人豹及專門使用擾敵咒文的人面樹，最後參加E級的賽事。





D級鬥技場之戰

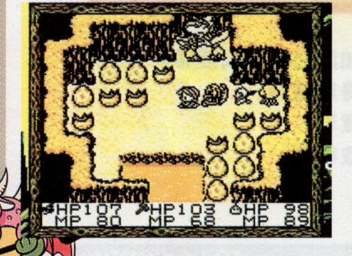
由現在起迷宮的總層數和結構種類會慢慢增加，因此隊員實力亦需相對提升，經旅人之門打敗懂得連擊的爪爪史萊姆和冰系高手單眼熊，再要在對手漸強的D級賽事中取勝。

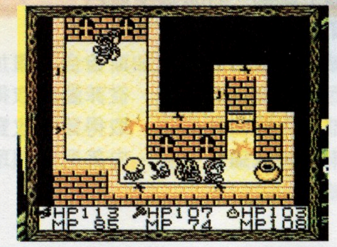




C級鬥技場之戰

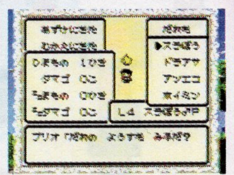
利用新增的兩個旅人之門，可前往深達10層的異世界對付HP高兼攻擊力強的巨恐龍，勝出後大樹國會產生變化，接着解決攻守皆強之會動的石像與及通過新一輪的C級賽事。





就算在牧場也能賺取經驗值

假如隊中同伴已達3名，若再有怪物加入便要將其中一隻放到牧場去，雖然無法直接出戰可是仍能賺取一些經驗值，至於缺點是會提升怪物之野性度。當牧場內的怪物連同隊中成員多達19隻時，玩者就需要將部份怪物冬眠起來以騰出空位。



■牧場裏的怪物也能賺取經驗值

配合怪物的條件和限制

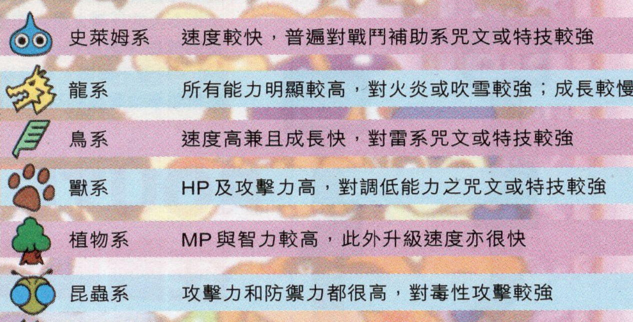
雖然此遊戲的目的及宣傳點是放在收集怪物和進行配合產生強化後代，可是並非在所有情況下都能以配合來製造新怪物，需要符合指定條件才可。補充一點，在配合過程中決定使用怪物之順序，對產生出來的後代是會有所影響的，舉個例：(史萊姆系＋龍系）的組合是會產生史萊姆系的怪物，相反(龍系＋史萊姆系)則會製成龍系，即是(A系＋B系)→A系。

配合三大法則

1. 使用怪物的等級必需為10以上
2. 使用怪物必需是雄性♂及雌性♀各一款
3. 製成怪物必需是隊中沒有的種族

怪物系統與特性

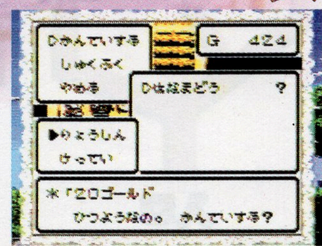
在《DQ MONSTERS》中登場怪物可分為10大類別，每種在能力與及防禦屬性上均有不同特性。



系統	特性
史萊姆系	速度較快，普遍對戰鬥補助系咒文或特技較強
龍系	所有能力明顯較高，對火炎或吹雪較強；成長較慢
鳥系	速度高兼且成長快，對雷系咒文或特技較強
獸系	HP及攻擊力高，對調低能力之咒文或特技較強
植物系	MP與智力較高，此外升級速度亦很快
昆蟲系	攻擊力和防禦力都很高，對毒性攻擊較強
惡魔系	HP、攻擊力和防禦力高，對攻擊咒文或特技較強
喪屍系	HP稍高而能力尚算平均，對麻痺攻擊較弱
物質系	防禦力高，對火炎或吹雪攻擊較強
？？系	不屬於上述任何一種類型，合成條件是一個謎

鑑定及改變性別

如果隊中成員的性別比例較極端，玩者是可透過蛋鑑定師來觀看尚未孵化之怪物蛋的性別，對結果感到不滿意可付錢來要求蛋鑑定師進行祝福，從而改變孵化出來怪物的性別；當然最有效率的方法就是在同伴加入時作性別選擇。



■有錢使得鬼推磨，即使是改變性別亦能從容辦到

圖書館

當隊中怪物到達一定的數目時，玩者便會不其然有「到底這怪物懂得哪些咒文和特技呢」這類想法，其實只要到鬥技場下一層的圖書館，詢問館長就可查看截至目前為止曾經成為同伴怪物的詳細資料，藉此來決定應否繼續鍛煉它。

■圖文並茂，非常清楚的記錄呢

異世界內的特殊地點

在異世界裏冒險時，當走進黑洞往下層移動有時是會被傳送至教會或道具店去，這樣玩者便可趁機回復體力或買賣道具，有時甚至會是佈滿寶箱的房間，不過最重要的莫過於玩者可在這些「並非即時造成」的房間內儲存進度。



■隱藏在異世界裏的道具店

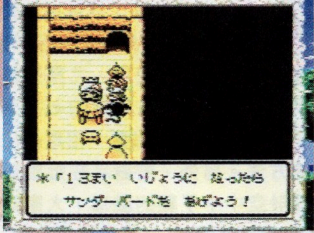
肉類性能分析

可以在異世界版圖內拾取的肉塊種類，根據減低怪物野性度的程度和戰鬥時影響拉攏其加入之能力，由小至大合共分為5款，玩者需因應迷宮內怪物的等級來決定攜帶肉類數量。

威力	肉的種類	提升好感度
1	くさったにく	極小
5	まもののエサ	小
10	くんせいにく	中
20	ほねつきにく	大
100	しもふりにく	極大

小徽章王依然健在

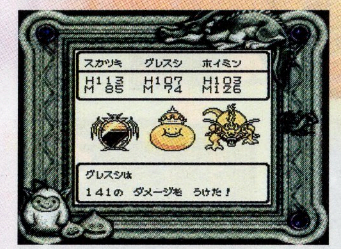
保存着《DQ》的一貫傳統，在大樹國以至異世界迷宮內是藏有一些小徽章[ちいさなメダル]的，把它們找出來後只要將之交給小徽章王，集齊若干數目便能換取珍貴的怪物，例如儲夠13個就可換到雷鳥サンダーバード。



■《DQ》名物！這便是藏在世界各地各處的小徽章

對戰和相睇

只要玩家們「情投意合」，就可以把盒帶內的怪物和朋友進行對戰，但和一般育成型遊戲不同玩者是可在場前選擇勝方能否取走負方的怪物，這對實力較弱者算得上是一種保障，此外亦能透過相睇來進行「異族通婚」，使優良血統流方百世，永垂不朽…(誇張)


■對戰極重視怪物的能力，正所謂強者越強



■假如性格並非有大衝突，要誕生下一代簡直易如反掌

基本組合表

血統	對手	合成的蛋	血統	對手	合成的蛋
史萊姆系	龍系	ドラゴスライム	史萊姆系	獸系	ぶちスライム
史萊姆系	鳥系	ほねスライム	史萊姆系	植物系	スライムツリー
史萊姆系	昆蟲系	スライムつむり	史萊姆系	惡魔系	スライムナイト
史萊姆系	喪屍系	バブルスライム	史萊姆系	物質系	ボックススライム
龍系	史萊姆系	ドラゴンキッズ	龍系	獸系	ガメゴン
龍系	鳥系	プテラノドン	龍系	植物系	フーセンドラゴン
龍系	昆蟲系	フェアリードラゴン	龍系	惡魔系	リザードマン
龍系	喪屍系	ポイズンリザード	龍系	物質系	ソードドラゴン
獸系	史萊姆系	ベロゴン	獸系	龍系	アルミラージ
獸系	鳥系	キャットフライ	獸系	植物系	ファーラット
獸系	昆蟲系	ミーノン	獸系	惡魔系	グリズリー
獸系	喪屍系	スカルガルー	獸系	物質系	かまいたち
鳥系	史萊姆系	ピッキー	鳥系	龍系	キメラ
鳥系	獸系	あばれうしどり	鳥系	植物系	はなカワセミ
鳥系	昆蟲系	ダックカイト	鳥系	惡魔系	デッドペッカー
鳥系	喪屍系	デスフラッター	鳥系	物質系	ミストウィング
植物系	史萊姆系	マッドプラント	植物系	龍系	かりゅうそう
植物系	獸系	はなまどう	植物系	鳥系	ふゆうじゅ
植物系	昆蟲系	サボテンボール	植物系	惡魔系	ガップリン
植物系	喪屍系	マタンゴ	植物系	物質系	コハクそう
昆蟲系	史萊姆系	おおなめくじ	昆蟲系	龍系	キャタピラー
昆蟲系	獸系	せみもぐら	昆蟲系	鳥系	じんめんちょう
昆蟲系	植物系	とうちゅうかそう	昆蟲系	惡魔系	おおみみず
昆蟲系	喪屍系	リップス	昆蟲系	物質系	はさみくわがた
惡魔系	史萊姆系	ピクシー	惡魔系	龍系	メドーサボール
惡魔系	獸系	グレムリン	惡魔系	鳥系	ベビーサタン
惡魔系	植物系	ダークアイ	惡魔系	昆蟲系	おおめだま
惡魔系	喪屍系	スカルライダー	惡魔系	物質系	ヘルビースト
喪屍系	史萊姆系	ゴースト	喪屍系	龍系	エビルスピリッツ
喪屍系	獸系	アニマルゾンビ	喪屍系	鳥系	やたがらす
喪屍系	植物系	マミー	喪屍系	昆蟲系	ダーククラブ
喪屍系	惡魔系	しりょうのきし	喪屍系	物質系	シャドー
物質系	史萊姆系	おどるほうせき	物質系	龍系	エビルワンド
物質系	獸系	おばけキャンドル	物質系	鳥系	ネジまきどり
物質系	植物系	トーテムキラー	物質系	昆蟲系	とげぼうす
物質系	惡魔系	あくまのカガミ	物質系	喪屍系	さまようよろい

特殊組合表

血統	對手	合成的蛋	血統	對手	合成的蛋
龍系	ピッキー	コドラ	龍系	キリキリバッタ	リザードフライ
獸系	きりかぶおばけ	おおきづち	植物系	ファーラット	ビーンファイター
昆蟲系	ゴースト	ドロル	マドハンド	マドハンド	どろにんぎょう
グレムリン	喪屍系	メドーサボール	グレムリン	龍系	シルバーデビル
グレムリン	獸系	グレンデル	グレムリン	喪屍系	ギガンテス
ゴースト	獸系	くさったしたい	ゴースト	惡魔系	しにがみ
史萊姆系	ファーラット	ホイミスライム	ピッキー	史萊姆系	ドラキー

道具表

A. 回復用道具

道具名稱	效果	對象／場所	買價	賣價
やくそう	回復 30~40 HP	我 1／全	8	6
アモールのみず	回復 60~70 HP	我 1／全	80	60
せかいじゅのしずく	回復 HP 至最大值	我全／全	500	375
まほうのせいすい	回復 20~30 MP	我 1／全	200	150
エルフののみぐすり	回復 MP 至最大值	我 1／全	2000	1500
どくけしそう	治療中毒和猛毒狀態	我 1／全	10	8
まんげつそう	治療麻痺狀態	我 1／戰	30	23
げっけいじゅ	治療咀咒狀態	我 1／戰	80	60
めざめのこな	治療昏睡狀態	我 1／戰	50	38
てんしのすず	治療混亂狀態	我 1／戰	50	38
せかいじゅのは	令同伴死而復生	我 1／全	1000	750

B. 戰鬥用道具

道具名稱	效果	對象／場所	買價	賣價
まふうじのつえ	封住對手的咒文	敵全／戰	700	70
てんばつのつえ	造成 8~24 HP 的傷害	敵全／戰	1500	150
マグマのつえ	造成 30~42 HP 的傷害	敵全／戰	2000	200
いかづちのつえ	造成 35~50 HP 的傷害	敵全／戰	3000	300
ふぶきのつえ	造成 80~110 HP 的傷害	敵全／戰	4000	400
ほのおのつえ	造成 140~170 HP 的傷害	敵全／戰	5000	500
くさったにく	變成中毒狀態	敵全／戰	20	——
けんじゃのいし	回復 60~70 HP	我全／戰	1000	750

C. 移動用道具

道具名稱	效果	對象／場所	買價	賣價
キメラのつばさ	瞬間飛回城內	我全／移	100	75
ももんじゃのしっぽ	顯示出口及識別怪物	版／全	400	300
せいすい	令怪物不會出現	版／移	200	150
レミラーマそう	地圖上顯示所有通道	版／移	70	53
ルーラのつえ	瞬間移動到出口	我全／移	100	10
ぎんのたてごと	召來怪物	現／移	3000	2250
たびのしおり	在異世界裏記錄進度	現／移	100	75

D. 對怪物用道具

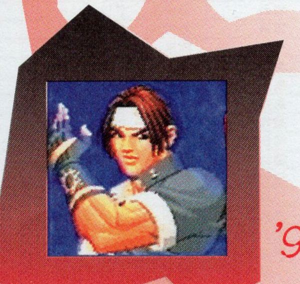
道具名稱	效果	對象／場所	買價	賣價
まもののエサ	提高怪物加入確率（小）	敵全／戰	20	15
	野性度下降 5	我 1／移		
くんせいにく	提高怪物加入確率（中）	敵全／戰	80	60
	野性度下降 10	我 1／移		
ほねつきにく	提高怪物加入確率（大）	敵全／戰	300	225
	野性度下降 20	我 1／移		
しもふりにく	提高怪物加入確率（極大）	敵全／戰	1000	750
	野性度下降 100	我 1／移		
ちからのたね	攻擊力提升 3	我 1／移	——	17
まもりのたね	防禦力提升 3	我 1／移	——	17
すばやさのたね	速度提升 3	我 1／移	——	14
かしこさのたね	智力提升 3	我 1／移	——	12
いのちのきのみ	最大 HP 提升 5	我 1／移	——	20
ふしぎなきのみ	最大 MP 提升 5	我 1／移	——	23

註：（對象）我 1…我方 1 人，我全…我方全員，敵全…敵方全員，版…版圖，現…現在位置；（場所）移…移動中，戰…戰鬥中，全…任何時候

AD 製造商：SNK 推出日期：已推出 AD/NEO GEO/FIG/2P 基板：MVS 容量：683M

文：天草四郎 時貞

THE KING OF FIGHTERS'98~DREAM MATCH NEVER ENDS
（海外版：THE KING OF FIGHTERS'98~THE SLUGFEST）



'95 草薙 京（KYO KUSANAGI）

招式簡介

外式．轟斧 陽（→+B）：與普通版的草薙 京那一招沒有兩樣，詳情可參閱第83期P.92。

外式．奈落落（空中↓+C）：與普通版的草薙 京那一招沒有兩樣，詳情可參閱第83期P.92。

八拾八式（↘+D）：與普通版的草薙 京那一招沒有兩樣，詳情可參閱第83期P.92。

百八式．闇拂（↓↘→+A／C）：這是舊草薙 京的原有遠距離飛行道具；出招後角色會放出一個貼地飛行的火炎，若用A掣使出的話，火炎的飛行速度就會十分慢，若C掣使出的話，火炎的飛行





速度就十分快，大家可以用作牽制對手之用。若對手較近版邊，而又倒在地上的話，大家可以在對手臨起上時使用輕闇拂，若成功擊中對手的話，大家可以立即用裏百八式．大蛇薙來追擊（MAX不可）。

百式．鬼燒（→↓↘+A／C）：它與普通草薙 京的鬼燒之不同之處，就是並沒有GUARD時間，但換來的卻是擁有極長無敵時間，所以對空的確更為有效；不過對手中招後會立即倒下，不論你是否在地上近距離攻擊對手，都是一模一樣。用C掣使出的話，無敵時間會比A掣更加長，上昇的位置亦更加高；至於A掣使出，上昇的位置就會較低，無敵時間會較短，不過落地的時間亦變得更快。



百壹式．朧車（←↓↙+B／D）：使出時會朝斜上方踢出，唯一的特點是攻擊力不俗，大家可



用作遠距離對空之用。B掣使出就只會踢出一腳，而D掣則會踢出三腳。不過由於這一招當一旦空振，就會十分容易被反擊，所以大家最佳的使用方法，就是在較重的通常技擊中對手時CANCEL使用，尤其是對手在近版邊的地方被你的七拾五式 改擊中後，使出這一招是最佳的方法。另外，若對手在近版邊處於空中中了輕的朧車，大家是可以立即用百式．鬼燒追打的。

七拾五式 改（↓↘→+B／D，然後再按B／D）：與普通版的草薙 京那一招沒有兩樣，詳情可參閱第83期P.92。

貳百拾貳式．琴月 陽（→↘↓↙←+B／D）：與普通版的草薙 京那一招沒有兩樣，詳情可參閱第83期P.92。

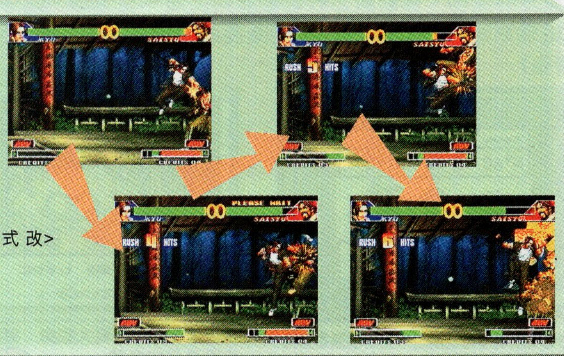
裏百八式．大蛇薙（↓↙←↙↓↘→+A／C，可按着掣暫時不放）：與普通版的草薙 京那一招沒有兩樣，詳情可參閱第83期P.92。

較強連續技

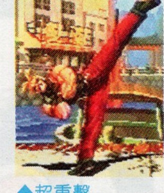
I)「對手近版邊」跳前C>近距離站立D>重七拾五式 改>輕七拾五式 改>重百式．鬼燒

II)「第1 HIT要擊中對手背部」外式．奈落落>蹲下B>近距離站立C>裏百八式．大蛇薙

III)「對手近版邊」跳前C>近距離站立D>七拾五式 改>輕百壹式．朧車>百式．鬼燒



「獨眼之復仇鬼」~RUGAL BERNSTEIN


◆超重擊


◆空中超重擊

CANCEL表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○（1&2）	○（1）
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	○	○（1&2）
斜跳	×	×	○	○

特殊技名	能否CANCEL
DOUBLE TOMAHAWK	○（1）

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

DOUBLE TOMAHAWK（→+B）：RUGAL的唯一一招特殊技，特點是在第2 HIT時是中段性質，所以對手要在第1 HIT後站着來擋，而且這一招的出招很快，大家可以用較輕的通常技CANCEL這一招作為連續技，尤其是蹲下輕K＞蹲下輕P＞DOUBLE TOMAHAWK＞各種必殺技，在對戰時使用的機會實在很高。

烈風拳（↓↘→+A／C）：這是RUGAL的一招舊有飛道具必殺技，樣子及性質與百八式．闇拂十分相似，同樣是貼地移動的飛道具，A掣使出移動時間就比較慢，C掣使出就比較快，不過這一招的收招時間就比闇拂較慢一點點，所以大家在牽制對手時要多加留意。另外，若對手在近版邊的位置而且大家相若半個畫面以上的距離，大家是可以用GOD PRESS或GIGANTIC PRESSER作連續HIT數的追擊；若對手在近版邊的位置倒下，大家亦可以在對手起上途中使出輕烈風拳，然後再立即使出DOUBLE TOMAHAWK來追打，若大家再於第1 HIT時CANCEL必殺或超必殺技當然亦是可以啦。最後一點，就是當你使出輕烈風拳時若對手擋格的話，大家是可以立即使出DEAD END SCREAMER來令對手擋格不到你的輕烈風拳的，不過實用度就……。

DARK BARRIER（↓↘→+B／D）：使出時會快速地向前方張開一個防護盾，除了可以攻擊對手之外，還可以反彈對手的遠程飛行道具，不過由於攻擊距離就實在太近了，所以一空振的話，是十分容易被反擊；但大家若用作截擊對手的前緊急迴避亦是一個十分好的方法，又或者作為遠距離對空，對某一些角色是非常有效。若對手近版邊而又跳過來向你攻擊的話，大家可以嘗試用輕DARK BARRIER對空，若一出現COUNTER字樣而你又是處於MAX狀態，大家可以立即使出GIGANTIC PRESSER來作空中追打。

GENOCIDE CUTTER（→↓↘+B／D）：雖然這一招在以往是RUGAL的可靠對空技，不過在今作中的確改變甚大。首先，由於這一招的無敵時間變得極短，所以大家往往會在對空使用時與對手相殺；而且B掣與D掣的分別，雖似是高低而矣，不過其實B掣的攻擊範圍只限於正前方，所以只適宜用作對地使用，至於D掣雖然收招時間慢，不過攻擊範圍是先出現在正前方，然後再出現在刮出弧形的腿處，所以大家作對空使用為佳。雖然這招可能會常常與對手相殺，不過大家可以在與對手相殺後立即作出種種空中追打，例如各種通常技、DOUBLE TOMAHAWK、烈風拳、DARK BARRIER、GOD PRESS、GIGANTIC PRESSER或再次使用GENOCIDE CUTTER，這都可以向對手作出一個「相殺的復仇行動」！



GOD PRESS（→↘↓↙←+A／C）：同樣是RUGAL舊有的必殺技，特點是急速向前突進；A掣的前衝距離會較近一點，C掣則有一個畫面那麼遠。雖然這一招的攻擊力同樣是一般，不過由於在擊中對手後可以將其推至版邊，大家可以在得手後繼續鉗制對手，所以這一招的確是連續技中的首選，尤其是蹲下輕K＞蹲下輕P＞DOUBLE TOMAHAWK（第1 HIT）＞GOD PRESS這一招，在對戰中的確實用；不過大家要留意的就是這一招被擋格後的硬直了，一但攻擊失手的話，可說是自投羅網一樣。

KAISER WAVE（→←↙↓↘→+A／C，可緊按着掣儲勁）：攻擊範圍極之大的遠程飛行道具必殺技。威力除了不俗之外，亦可以用作遠距離牽制對手；而且由於出招時間比起霸王至高拳快，所以依然是有一定的實用度，尤其是用C掣使出，飛道具的移動速度會十分快，不過對手依然是十分容易用前緊急迴避避過的。這一招用A掣使出的話，KAISER WAVE的飛行速度就會較慢，相反C掣則會非常快；若大家儲勁至自動放出的話，威力是會增大很多的，不過可以儲滿的機會實在很少。同樣地，若對手想擋格輕的這一招，大家是可以立即使出DEAD END SCREAMER來令對手擋格不到你這輕KAISER WAVE的，不過同樣並不實用。

GIGANTIC PRESSER（↓↘→↘↓↙←+A／C）：RUGAL的一招向前突進超必殺技突進技，特點出招速度十分快，大家可以用較輕的通常技CANCEL這一招作為強勁的連續技。另外，這一招會向前突進的距離十分遠，尤其是用D掣使出，攻擊距離有一個畫面之多；至於大家若要用作對空用途的話，最好還是作先讀對空比較好，否則這是會十分容易被截擊的。要留意的就是若對手擋了的話，被反擊的機會的確非常高！

DEAD END SCREAMER（↓↘→↓↘→+B／D）：這是RUGAL新加的超必殺移動投技，使出時的一瞬會有一段不是太長的無敵時間，不過攻擊力比GIGANTIC PRESSER高是它的優點；用B掣使出的跳躍距離會較近，而D掣使出的跳躍距離會較遠；除了用作跳過對手的遠距離飛行道具作反擊之外，大家可以在對手擋格中「陰」對手，例如在對手擋格着你蹲下重K時立即CANCEL使出輕DEAD END SCREAMER，這樣對手就會十分容易被突如奇來的防禦不能奇襲「陰」中。

較強連續技

I)「MAX狀態不可／對手近版邊」蹲下B＞蹲下A＞近距離站立B＞DOUBLE TOMAHAWK（第1 HIT）＞GOD PRESS

II) 跳前D＞近距離站立C（2 HITS）＞DOUBLE TOMAHAWK（第1 HIT）＞GIGANTIC PRESSER

III)「MAX狀態不可／第1 HIT要擊中對手背部」跳前D＞蹲下B×2＞蹲下A＞DOUBLE TOMAHAWK（第1 HIT）＞GIGANTIC PRESSER



「真念一直線」~矢吹 真吾（SHINGO YABUKI）



CANCEL 表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○
遠距離站立	○	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否 CANCEL
外式・轟斧 只具其型	○（2）



◆超重擊



◆空中超重擊

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

外式・轟斧　只具其型（→+B）：第2 HIT擁有中段屬性的特殊技；大家可以用這一招CANCEL必殺或超必殺技，作為連續技之用。

百式・鬼燒 未完成（→↓↘+A／C）：有無敵時間的對空必殺技，雖然仍然是沒有火焰，但不論對空對地都十分可靠。利用A掣使出的話，昇起的高度就會比較低；利用C使出的話，昇起的高度就會較A掣為高，但攻擊距離較遠一點點，而且無敵時間亦比A掣為長。由於這一招只得1 HIT，若對手擋格了這一招的話，是較容易作出反擊，尤其是重百式・鬼燒 未完成，所以大家最好是作對空式配合連續技使用。若擊中對手時有CRITICAL字樣(綠色)出現，大家是有機會作空中追打的。

百拾四式・荒咬 未完成（↓↘→+A）：雖然這一招亦是沒有火焰，不過由於這一招的出招時間比起草薙京的百拾四式・荒咬快，所以大家可以用較輕的通常技CANCEL這一招作為連續技；而且這一招的收招時間比較快，所以在有CRITICAL字樣(綠色)出現時，可以輕易再用一次百拾四式・荒咬 未完成來作連續攻擊。

百拾五式・毒咬 未完成（↓↘→+C）：雖然這一招的出招時間十分慢，不過這一招的特點是攻擊距離遠，而且最特別的地方，就是這一招有時會變成2 HITS的攻擊，至於第1 HIT還會成為防禦不能狀態(經過測試後，發現應該是大家相若的距離剛剛好，就會出現防禦不能狀態)，所以在對手擋着的時候，大家亦不妨CANCEL這一招來碰碰運氣。同樣這一招亦會有CRITICAL字樣(綠色)出現。



百壹式・朧車 未完成（↓↙←+B／D）：使出時會朝斜上方踢出，唯一的特點是攻擊力不俗，大家可用作遠距離對空之用。B掣使出就只會踢出一腳，而D掣則會踢出三腳。不過由於這一招當一旦空振，就會十分容易被反擊，所以大家最佳的使用方法，就是在較重的通常技擊中對手時CANCEL使用，尤其是對手被你的真吾謹製 吾式・錵研擊中後，大家可以立即使出這一招作空中追打，若對手不是近版邊的話就用輕的，若對手是近版邊的話，就當然用重的百壹式・朧車 未完成啦！不過這一招的最大特點，就是當用D掣使出的話，在最高點時，真吾是會有機會仆倒地上，而這一下是防禦不能的。同樣這一招亦會有CRITICAL字樣(綠色)出現。



真吾KICK（↓↘→+B／D）：出招時間雖慢但攻擊判定極強的必殺技，若對手想硬碰這一招，恐怕只有輸的份兒；就這一個原因，大家在一定距離使出這一招，對手可算是被完全封位，不過大家一定要小心這一招的收招時間，筆者建議大家在較遠的距離才好使用這一招，就算對手擋了，亦難以作出反擊。另外，由於出招時角色雙腳離地，所以大家可以用作避過對手的貼地飛道具攻擊，作為反擊之用。至於在出招時間方面，B掣的會出招快一點，大家可以用較重的通常技CANCEL作為連續技，不過攻擊距離就不及D掣遠了。同樣這一招亦會有CRITICAL字樣(綠色)出現。



肘落(假)（↓↙←+A／C）：這是一招上中段的必殺反技，所以除了可以作攻擊對手之外，若出招的瞬間對手用中或中段的攻擊擊中你，你就會給他一腳伸開除此之外，大家可以用較重的攻擊CANCEL這一招作連駁連續技之用。

真吾謹製 吾式・錵研（近敵時→↓↘+B／D）：近距離才可使用的新加打擊系必殺投技。這一招可說是矢吹 真吾的主要招式之一，因為這一招在擊中對手後，可以用百式・鬼燒 未完成及百壹式・朧車 未完成等必殺技追打，而且這一招的威力很大，所以這一招的實用度的確非常之高。就以上的原因，大家一定要多找機會使用這一招，成功後就可以給對手一個連續的傷害。同樣這一招的每一HIT亦會有CRITICAL字樣(綠色)出現。

外式・駈鳳燐（↓↘→↓↘→+A／C）：雖然這是簡單地用肩膊撞向對手的超必殺技，不過特點是對手擋了的話，對手是會呈被拆除防禦的狀態，而且大家亦可以在擊中對手時，用各種招式作追打，加強給對手的傷害。而且它最特別之處，就是當處於MAX狀態時撞向對手，是可以CANCEL任何必殺或超必殺技的，所以若對手擋了MAX版而你還有珠的話，就可以迫對手硬中第二下超必。至於當出現了CRITICAL字樣(綠色)時，大家亦可以有機會再次用外式・駈鳳燐或BURNING SHINGO追擊對手呢！



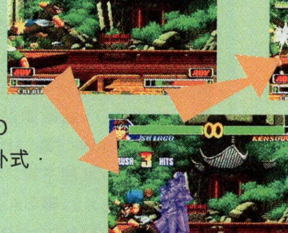
BURNING SHINGO（↓↙←↙↓↘→+A／C）：這是一招出招較快的超必殺技，不過大家依然要使用一些較重的攻擊CANCEL這一招作為連續技，不過這一招MAX版的攻擊力的確十分高是它的優點。

較強連續技

I) 跳前D>近距離站立D>真吾謹製 吾式・錵研>百壹式・朧車 未完成

II)「第1 HIT要擊中對手背部」跳前C>蹲下B>近距離站立C> BURNING SHINGO

III)「對手近版邊」跳前D>近距離站立D>外式・駈 鳳燐>百壹式・朧車 未完成





乾枯大地之七枷社（YASHIRO NANAKASE）

CANCEL表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○
遠距離站立	○	×	○	×
蹲下	○	×	○	○（1）
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否 CANCEL
裂	×（連）
鉽	○


◆超重擊


◆空中超重擊

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

裂(→+A)：這是一招出招快而且中段性質的特殊技，若對手中了這一招的話，是會出現DOWN狀態的，不過只要大家用通常技CANCEL這一招，對手就不會出現DOWN狀態，大家亦可以在這一個時候CANCEL必殺式超必殺技向對手攻擊。不過有一點要留意的，就是當這一招使用了通常技CANCEL，威力就會減弱，但另一個優點就是使出了這一招後，角色會踏前一步，要駁連續技就會更加容易。

鉽(→+B)：向前突進的特殊技，雖然距離不遠，不過這一招勝在威力大及出招很快，大家可以用來CANCEL必殺式超必殺技向對手攻擊。

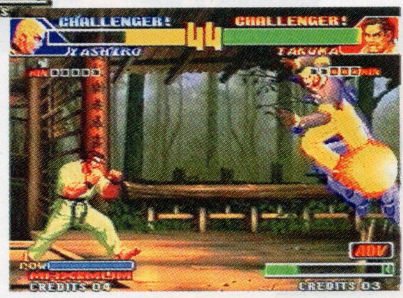
哽大地(近敵時→↘↓↙←→+A／C)：距離較遠的近身必殺系投技，所以用作連續技使用，效果會十分好，而它的另一個優點是失敗動作時間短，所以在前DASH向對手時使用作為奇襲是會比較安全，大家亦可以在淬大地得手之後，立即使出這一招作為儲氣之用。不過這一招的最大弱點，就是攻擊力十分低，但若你處於MAX狀態的話，威力就截然不同了，所以大家應在MAX狀態中找多點機會使用這一招。

淬大地(近敵時←↙↓↘→+A／C)：這是一招較近身才可以使出的指令投，特點是有一瞬無敵時間而且攻擊力較哽大地強一點，所以在擋格了對手的空中攻擊後，立即用作當身投戰術的話是十分可靠，不過大家記得這一個方法不可以太過常用；另外，這一招用作接駁連續技使出，就一定要用較輕的通常技CANCEL這一招，所以筆者並不提議大家用作駁連續技，單發使出效果會更佳。這一招的唯一缺點，就是在對手被擊中後，要待他跌在地上時才會扣能源，雖然大家是可以跳起或在地上用通常攻擊對手，不過就算用超重擊，威力亦與待對手跌下來時的差不多，所以大家可以在一得手後用哽大地儲氣，又或者用地上超重擊在空中將對手轟開，將距離拉遠，然後才用哽大地儲氣。至於筆者建議大家，在這一招得手後立即使用大跳重K作空中攻擊，然後在落地時就可以與對手交換位置，只要你立即用近距離站立重K(近距離站立重K出招較近距離站立重P快)，對手就很可能擋錯方向而繼續被你攻擊。

躍大地(←↙↓↘→+B／D)：躍大地是一招純粹「陰」對手的防禦不能移動投技，就正如CLARK的ROLLING CRADLER、大門五郎的裏技及SHERMIE的SHERMIE SHOOT一樣，大家可以用通常技CANCEL作為連續技使用，但若果對手一直擋格着，到這一招使出時也仍然不動的話，這一招就會落空，所以使用的時候還是要再三考慮比較好；大家亦可以用作截擊對手的前緊急迴避。

挫大地(↓↙←+A／C)：沒有攻擊力的移動投技，使出後角色會躍起，並且伸出手擒着對手的頭，然後走到對手的背後，在這一個時候立即使出強勁的連續技，就是這一招的最大用處了；大家可以在對手擋格了你的通常技時然後CANCEL這一招來「陰」對手，若對手反應慢了而中招的話，到了對手的背後時再使出通常技CANCEL投技的話，是可以給對手一個重創！

荒大地(↓↘→↓↘→+B／D)：由上一集的超必殺指令投技變成空中版移動指令投技的一招。今作中的荒大地的確是乾枯大地之七枷社的最強招式，不過可惜這一招未能作出連續技使用，不過大家可以在對手放出飛道具時使出，這可算是唯一最安全及容易成功的擊中對手方法。



吼大地(↓↘→↓↘→+A／C，可按着掣儲勁)：它是一招似普通七枷社的FINAL IMPACT的招式，不過攻擊速度就有天淵之別了。這一招攻擊力強，只要越儲得耐，威力就會因你儲的時間而遞增，而且若儲到了一定時間，招式是會自動使出，在這時候這一招會變成GUARD不能的狀態，威力亦相當驚人，但不過要儲到那一個時候的機會率相信是微乎其微。還有的就是MAX版的威力是會增加及儲的時間會較快。

暗黑地獄極樂落(近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C)：近身的超必殺指令投技，威力只是一般，但若要使用強勁的連續技，這一招差不多是最強的招式了。不過這一招的弱點，就是在於威力非常弱，所以大家使用連續技時還是用哽大地較這一招為佳，不過MAX版就當然另計啦！

較強連續技

I)「MAX狀態中對手要近版邊或第1 HIT擊中對手背部」跳前D>近距離站立D>鉽>暗黑地獄極樂落

II) 挫大地>近距離站立A>近距離站立C>裂>躍大地

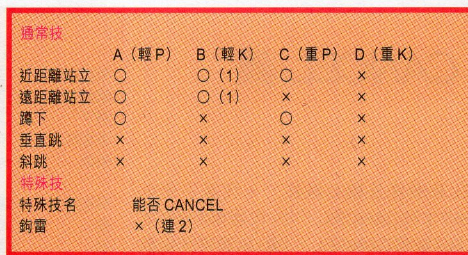
III)「對手要站立中第1 HIT／第1 HIT要擊中對手背部又或者對手近版邊」跳前C>近距離站立A>近距離站立D>裂>暗黑地獄極樂落



荒狂電光之SHERMIE



CANCEL表



通常技

	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○（1）	○	×
遠距離站立	○	○（1）	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技

特殊技名	能否 CANCEL
鉤雷	×（連2）



◆超重擊



◆空中超重擊

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

鉤雷(→+B)：SHERMIE的一招中段性質特殊技，若對手是在站立中招的話，是會有2 HITS的攻擊，不過若對手是蹲下的話，就只會中第2 HIT的中段攻擊；這一招由於出招時間比較快，所以能夠用通常技CANCEL這一招作連續攻擊。

八咫薙之鞭(↓↙←+A／C)：用手直線拋出一些雷電刀，但A掣攻擊距離不會太過遠，C掣就會攻擊差不多一個畫面。除了封着對手的攻勢外，還可以駁連續技使出；但若果太常用的話，對手可能會滾過來，在你的硬直時間狠狠反擊，小心。



斜日之踊(↓↙←+B／D)：出招後角色會在空中輕微躍起，並且用充滿「電力」的美腿向前方斜下作螺旋攻擊，攻擊判定雖然大，不過出招的時間有點兒慢；所以大家間中使用比較好，以免對手知道你的進攻方法而隨時截擊，尤其是D掣使出，對手擋了的話是可以輕易反擊的啊！

無月之雷雲(←↙↓↘→+A／B／C／D)：在不四個不同的角度(利用A、B、C、D來控制)放出雷球，A掣為最近，D掣為最遠，但今作比起上一集來說，這一招的收招時間快了許多，所以用作放一個雷球於對手後方再作連續攻擊是不可行了，不過這一招用作封位依然是十分有效；但要注意一點，在放出遠距離的雷球時，若對手衝了過來的話，可算是「中門大開」，這亦是它最致命的弱點。

雷神之杖(空中↓↘→+B／D)：空中的必殺技，雖然攻擊範圍很大，不過收招亦快，所以若利用作對空的話一定要有一點點預知對手的行動，而對地的話則要在落點低些的時候才使出，否則是會擊不中對手的。大家可以在後DASH中使出，這樣可以在被對手纏着的時候得到一個反攻的機會。

宿命·幻影·震死(↓↘→↓↘→+B／D)：這一招是突進系的超必殺攻擊，特點是可以攻擊到較遠方的敵人，而且出招的時候比上一集快了，所以可作對空的用途；由於攻擊距離十分遠的關係，所以若自己較近版邊的話，就算對手擋了亦難以反擊。最特別的一點，就是今作可以用重拳CANCEL這一招作為連續技使出了！

暗黑雷光拳(↓↘→↓↘→+A／C)：在今作中比起二階堂 紅丸的雷光拳更好用的暗黑雷光拳，因為出招時尚算很快，起碼大家可以用輕拳CANCEL使出作為連續技使用，但不過她依然不可以像紅丸一樣向上空擊出，不過這也不打緊吧，暗黑雷光拳用作對空亦是不錯的選擇！由於荒狂電光之SHERMIE的招式攻擊力低，所以許多時她都要使用這一招反敗為勝，所以大家一定要看準機會配合連續技使出！

較強連續技

I)跳前C>近距離站立C>宿命·幻影·震死

II)「第1 HIT要擊中對手背部／MAX狀態中不可」跳前C>近距離站立C>鉤雷(2 HITS)>重八咫薙之鞭

III)「第1 HIT要擊中對手背部／對手要站着中第1 HIT為佳／對蔡寶奇不可」跳前C>站立A×2>站立B(第1 HIT)>暗黑雷光拳



控火之CHRIS

CANCEL表

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

通常技

	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○
遠距離站立	○	×	○（1）	×
蹲下	○	×	○（1）	×
垂直跳	×	×	○	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技

特殊技名	能否CANCEL
無用之斧	○
受刑之鬼	×（連2）
截斷之琴	×


◆超重擊


◆空中超重擊

招式簡介

無用之斧（→+A）： 向前突進的特殊技，特點就是距離很遠，不過這一招威力並不是很大，但是出招的確是很快，大家可以用來CANCEL必殺式超必殺技向對手攻擊。

受刑之鬼（→+B）： 控火之CHRIS的一招中段性質特殊技，若對手是在站立中招的話，是會有2 HITS的攻擊，不過若對手是蹲下的話，就只會中第2 HIT的中段攻擊；由於這一招出招時間比較快而且距離遠，所以絕對可以用通常技CANCEL這一招作連續攻擊，之後大家亦可以CANCEL必殺或超必殺技，不過很奇怪，就算你用距離遠的必殺技，也是擊不中對手的！

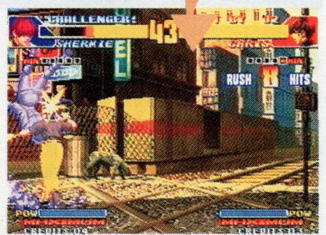
截斷之琴（↘+B）： 這就是控火之CHRIS的新特殊技；使出時角色會在地上滑行一定距離，大家可以用作對空或避過對手遠距離飛行道具。

屠鏡之炎（↓↙←+A／C）： 地上躍進系攻擊，出招時角色會往對手方跳過去，到了空中的高處會放出一些火炎向下，攻擊判定十分大，用作封着對手的上方是絕佳的招式；而且，若對手用一些上段當身反技，同樣是無效的。除此之外，攻擊力大是這一招的優點，但可惜對手中了的話會倒下呢！

摘月之炎（→↓↘+A／C）： 十分像百式．鬼燒的一招，不過今作在使出時無敵時間長了，所以大家可以作為對空之用，不過若要作為對空的話，較遠一些的距離及用A掣使出會比較好，因為這一招在出招時會作輕微行前的。

咬四肢之炎（近敵時←↙↓↘→+B／D）： 這是一招打擊防禦系指令投技，使出的時的第1 HIT，對手是GUARD不能的，不過因為出第1 HIT的時候攻擊判定不大，所以第1 HIT往往會與行動中對手的攻擊相殺，就這一個原因，使用的時候最好是用通常技駁連續技使用。不過上集這一招的最大優點已經失去了，因為上一集中若對手中了這一招後，是可以立即使用拂大地之劫火或暗黑大蛇薙給對手一個致命重創，就算沒有超必可以使出，大家亦可以用通常攻擊或一些必殺技追打，





不過今作中的這一招駁其他招式的條件嚴格了，因為若你要用這一招駁其他招的話，是要在這一招的最後1 HIT（用腳時的那一下）CANCEL必殺技或超必殺技，才可以駁到，否則，大家只可以在收招時用跳起攻擊追打，還有最重要的一點，就是就算你在最後1 HIT CANCEL其他必殺技或超必殺技，對手都不會中招的，但唯獨是A掣使出的摘月之炎可以成功擊中對手，這可能是新的追打規制再加上輕摘月之炎出招快的理由吧！但於MAX狀態中，若CANCEL輕摘月之炎，亦是不可以擊中對手的，除非對手近版邊而你又是在收招後才使出輕摘月之炎吧！嚴格來說，這一招自駁不到超必殺技後，的而且確是大幅度削弱了。

射太陽之炎（↓↘→+A／C）： 這是一招極大範圍的飛道具，出招時下半個畫面都是三行橫列的火覆蓋着，不過出招的時候有一段硬直時間，而且出招後若對手太過埋身的話，是不會中招的，同樣，若大家的距離太過遠的話，飛道具亦是擊不中對手的。不過若對手了這一招的話，大家可以立即用屠鏡之炎、重摘月之炎、拂大地之劫火或暗黑大蛇薙等招式追擊，又或者用無用之斧CANCEL咬四肢之炎；若在版邊的話，大家亦可以用輕微行前，使用通常技再接駁連續技，距離調較得好的話，還可以跳過去攻擊一下，落地再接駁連續技，這亦是可行的方法。另外，這一招的最大特點是抵消及反彈不可，大家一定要留意。

拂大地之劫火（↓↘→↓↘→+A／C）： 向前突進的超必殺技，出招時全身會化成火球向前衝，若對手在近身擋着，都會損耗許多能源。而這一招的致命弱點，就是在出招的時候並沒有無敵時間，出攻擊判定的時間稍慢，所以許多時都會在臨出招時被反擊，尤其是用C掣使出，出招的速度慢得不可以連駁連續技。至於MAX版方面，CHRIS會在場中左右地連撞3次，威力的確是十分大，不過，要對手全中3 HITS的確是十分難呢！

暗黑大蛇薙（↓↙←↙↓↘→+A／C）： 一招十分似秘奧義 裏百八式．大蛇薙的超必殺技，出招後緊按着鍵可儲着不放，不過不論你是用A或C掣使出，儲的時候都只是上半身無敵；但這一招出招的時間比草薙 京的慢少許，配合連續技使出便一定要用A掣的暗黑大蛇薙，但MAX版則絕對不可以接駁連續技。

較強連續技

I)「MAX狀態中不能／第1 HIT要擊中對手背部」跳前D>近距離站立B>受刑之鬼（2 HITS）>輕暗黑大蛇薙

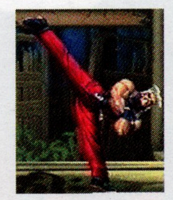
II)「對手近版邊／MAX狀態中不可／對體型較大角色專用」射太陽之炎（3 HITS）>蹲下B>蹲下A>蹲下C>無用之斧>屠鏡之炎

III)「MAX狀態中不可」射太陽之炎（3 HITS）>跳前D>近距離站立C>無用之斧>輕暗黑大蛇薙



OMEGA RUGAL

CANCEL 表



◆超重擊



◆空中超重擊

通常技

	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○（1&2）	○（1）
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	○	○（1&2）
斜跳	×	×	○	○

特殊技

特殊技名	能否 CANCEL
DOUBLE TOMAHAWK	○（1）

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANGEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

DOUBLE TOMAHAWK(→+B)：亦是OMEGA RUGAL的唯一一招特殊技，特點是在第2 HIT時是中段性質，所以對手要在第1 HIT後站着來擋，而且這一招的出招很快，大家可以用較輕的通常技CANCEL這一招作為連續技，尤其是蹲下輕K>蹲下輕P> DOUBLE TOMAHAWK>多種必殺技，在對戰時使用的機會實在很高。

GRAVITY SMASH(↓↘→+A／C，可按着掣暫時不放)：這是OMEGA RUGAL的一招新增飛道具必殺技，除了攻擊範圍十分大之外，威力更是驚人！A掣使出的飛行速度會較慢，C掣則較快；大家可以緊按着掣暫時不放，就算對手想用前緊急迴避避開你這一個巨大的重力彈，你都可以用緊按掣的方法來作一個時間差攻擊。至於這一招的另一個優點，就是可以抵消大部份的遠程飛行道具，除了普通的飛道具之外，就算是霸王翔吼拳或霸王至高拳都可以抵消，不過MAX版的霸王翔吼拳、八酒杯、大蛇薙及暗黑大蛇薙等就不可以，但相信這也足夠了吧！？不過這一招的弱點，就是重力彈使用時下盤會較弱，對手可以用SLIDING系的方式來將你擊破，就算另外沒有SLIDING攻擊的對手，在遠距離亦可以用一些蹲下身子的通常技避過，所以大家除了在地上使出，還要記得使用空中GRAVITY SMASH。若成功COUNTER到近版邊的對手，大家可以立即使用GIGANTIC PRESSER來追加作連HIT攻擊。





空中GRAVITY SMASH(空中↓↘→+A／C，可按着掣暫時不放)：GRAVITY SMASH的空中版，由於使出時雙腳離地，所以就算對手用蹲下身子的招式亦難以破解，所以相比地上版來說，這一招的安全性更加高，不過由於出招後是將重力彈朝斜下方放出，所以攻擊範圍有限。

DARK BARRIER(↓↘→+B／D)：使出時會快速地向前方張開一個防護盾，除了可以攻擊對手之外，還可以反彈對手的遠程飛行道具，不過由於攻擊距離就實在太近了，所以一空振的話，是十分容易被反擊；但大家若用作截擊對手的前緊急迴避亦是一個十分好的方法，又或者作為遠距離對空，對某一些角色是非常有效。若對手近版邊而又跳過來向你攻擊的話，大家可以嘗試用輕DARK BARRIER對空，若一出現COUNTER字樣而你又是處於MAX狀態，大家可以立即使出GIGANTIC PRESSER來作空中追打。

DARK GENOCIDE(→↓↘+B／D)：這一招與RUGAL的GENOCIDE CUTTER的確是有極大的差別，因為這一招的無敵時間的確十分長，威力亦十分大，而且在腳刮出了弧形後，OMEGA RUGAL是會再次用腳朝上方直刮上去，所以若在對空使出時，不論是早出還是遲出這一招，都可以輕易地將對手在空中截下來，這一招的確是霸道非常呢！同樣地以B掣使出的話，上昇高度會較低，而D掣使出的話，上昇高度就會十分高

VANISHING RUSH(→↘↓↙←+A／C)：這亦是OMEGA RUGAL的新加必殺技，特點使出時會立即隱形，然後再急速向前突進，攻擊距離是十分遠；A掣的前衝距離會較近一點點，不過出招時間十分快，可以用較輕的通常技CANCEL作為連續技；C掣則有足足一個畫面那麼遠，不過出招時間稍為慢了一點。這一招的最大特點，就是隱形的一瞬有一小段無敵時間，而且HIT數十分多的關係，對手若擋了亦難以作出反擊，所以這一招大多用作使出了GRAVITY SMASH之後立即使出，這就可以防止對手用前緊急迴避避過GRAVITY SMASH後反攻，這一招的確亦是OMEGA RUGAL的殺着之一。



GIGANTIC PRESSER(↓↘→↘↓↙←+A／C)：亦是OMEGA RUGAL的一招向前作遠距離突進的超必殺技突進技，特點出招速度十分快，大家可以用較輕的通常技CANCEL這一招作為強勁的連續技。另外，這一招會向前突進的距離十分遠，尤其是用D掣使出，攻擊距離有一個畫面之多。同樣要留意的，就是若對手擋了的話，被反擊的機會的確非常高！不過這一招以正常狀態來計，相比於DESTRUCTION OMEGA及RUGAL EXECUTION的確是攻擊力最高，在正常狀態時接駁連續技的話，這是不二之選。

DESTRUCTION OMEGA(↓↘→↓↘→+B／D)：一招無敵時間極長，出招時間極快，收招時間亦很快的新加打擊系亂舞超必殺技；就以上的數點來說，這一招若用以對空，實在是無懈可擊，而且這一招的威力不俗，所以這絕對是可以信賴的超必殺技，尤其是MAX版，是三招超必殺技中最強的一招，當在MAX狀態中使用連續技時，就一定要轉用這一招啊！

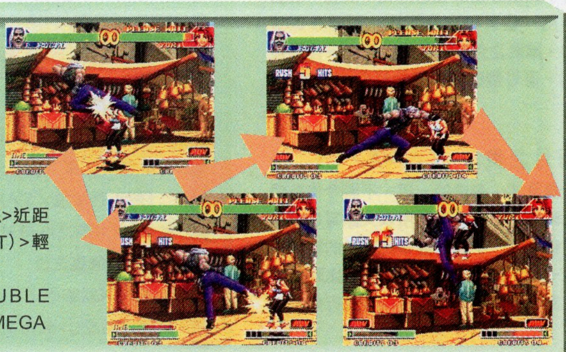
RUGAL EXECUTION(↓↘→↓↘→+A／C)：同樣是OMEGA RUGAL新加的超必殺技，優點是攻擊距離遠，不過攻擊力就是三招超必殺中最差，而且出招時間就比較慢；若以A掣使出，攻擊距離會較近，不過出招時間比起C掣會較快，大家可以用較重的通常技CANCEL作連續技；至於C掣，攻擊距離雖較A掣遠，不過出招時間太慢，就算用較重的通常技CANCEL，都不能作連續攻擊。最後一點，就是在MAX狀態中，於較重的通常技擊中對手後CANCEL這一招，亦是不可以作連續技的(不論你是A掣還是C掣)，這一點大家要留意了！

較強連續技

I)「MAX狀態不可／第1 HIT要擊中對手背部」跳前D>蹲下B×2>蹲下A> DOUBLE TOMAHAWK(第1 HIT)>VANISHING RUSH

II)「MAX狀態不可／對手近版邊」蹲下B>蹲下A>近距離站立B>DOUBLE TOMAHAWK(第1 HIT)>輕RUGAL EXECUTION

III)跳前D>近距離站立C(2 HITS)>DOUBLE TOMAHAWK(第1 HIT)>DESTRUCTION OMEGA



浮空的秘密>>>

不知道大家有否試過在對戰中突然出現了角色浮空的現象呢？而這一個浮空的狀態雖然是絕不顯著，不過只要一旦能夠浮空，這就的確會變成一個很可怕的對手，為甚麼這麼說？現在就為大家說出浮空的條件及特性吧！

<浮空的條件>

(其一)只要使用可以有彈牆的角色，如麻宮 雅典娜、不知火 舞及蔡寶奇等等，然後在低空彈牆的一瞬能夠成功使出地上的必殺技或超必殺技的話，在招式使出了後，角色就會自動浮空。其實與《97》中的方法一模一樣。

(其二)至於另一個方法，就是在起跳的一瞬間，被對手的特定打擊系亂舞技超必殺擊中，在起上後角色亦可能會成浮空狀態。

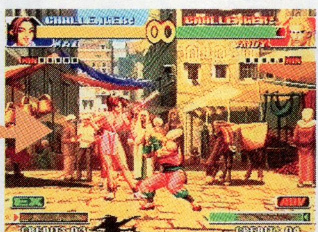




◆在低空彈牆的一瞬間；



◆立即使出地上的必殺或超必殺技，成功的話就會在低空狀態使出那一招；



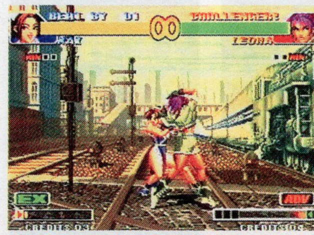
◆看，成功了！角色的已呈浮空狀態。

<浮空的特點>

(一)可在這個狀態中使用地上通常技攻擊；
(二)攻擊對手時不會有反動力而令自己往後退；
(三)對手不可以用任何投系攻擊打中你，包括地上投、空中投、指令投及打擊系指令投(如擊壁背水掌)等等；
(四)所有下段攻擊變成防禦不能。
(五)可以儲氣。
(六)可以用緊急迴避。



◆這就可以作出一個多HIT數的連續攻擊，若對手埋了版邊，要一招擊斃對手並不難。



◆對手完全不可以用任何帶有投系性質的招式擊中你，因為對手的那一些招式根本不成立。



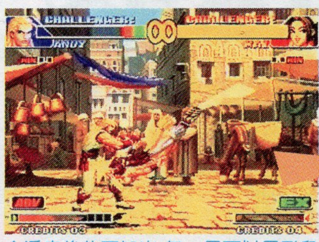
◆使出下段攻擊時對手雖依然是有防禦動作，不過......；



◆看！不能擋格的啊！因為成浮空狀態時角色的攻擊是計空中攻擊，而你使出的下段攻擊亦性質不變，所以引至對手不論站立擋格還是蹲下擋格，都不可以防禦到你的攻擊呢！

<浮空的弱點>

(一)只可以使出空中必殺或超必殺技；
(二)一使出了任何出招後會離地的投技、特殊技、必殺或超必殺技後，角色就會跌回地上；
(三)在空中擋格了對手的攻擊後同樣會立即跌回地上。
(四)一使用前或後緊急迴避，使會立即跌回地上。



◆浮空後的不知火 舞，只可以用飛鼠之舞這一招必殺技。



◆不過在使用了飛鼠之舞後，角色當然會「打回原形」。



◆在浮空狀態時擋格了對手的任何攻擊後，亦會「打回原形」。



◆用前或後緊急迴避；

◆就會跌回地上呢！

破解防禦不能飛道具！>>>

相信許多朋友已經知道了GUARD不能飛道具的秘密，不過其實是有方法破解這一些可惡的飛道具的，只要大家在GUARD不能飛道具臨打中你時才立即開始擋格，這樣就可以防禦到不能防禦的飛道具了。大家又或者可以不停地站立擋>蹲下擋>站立擋>蹲下擋>......，這亦可以擋到GUARD不能的飛道具。







◆可以在空中儲氣呢！



◆使用了緊急迴避時，對手完全不可以攻擊到你。

TEXT：零式迪爾

封神演義

人仙魔大戰的的終曲 攻略最終回



第四十七戰 四象
（地點：澠池城四象之間）

得知好友聞仲的肉身被妲妃所利用，趙公明顯得十分傷心，為了解放聞仲的靈魂及將姬發救出，太公望等人下定決心闖入澠池城。第一個考驗是一處由地水火風四種符陣石所封的「四象之間」。

自軍：
太公望(木)
自軍5人
敵軍：
符陣石(無)×4
蛇人(木)
蛇人(水)
大百足(金)
大百足(土)
烏鴉兵(水)
烏鴉兵(木)
烏鴉兵(金)
烏鴉兵(火)

戰略技巧
（勝利條件：破壞四個符陣石）

四象之間內雖沒有特別強力的敵人，但符陣石的範圍性攻擊卻頗厲害，幸好它們不能移動，而且行動速度極弱，威脅性大大減低。因今戰的地形對行軍十分不便，出陣時要多派不受地形影響的人物。戰法方面可分三人或二人一組去攻擊符陣石，若太集中軍力去攻擊一處，地形的影響會令自軍寸步難行。



戰利品
虎牙槍、連鎖胄、魚鱗甲、神技丹、仙桃×11

第四十八戰 兩儀
（地點：澠池城兩儀之間）

破了四象之間後，聞仲隨即將太公望眾人轉送到兩儀之間。兩儀之間是一處由太陽、太陰之力所形成的符陣，面對聞仲一再作出的挑戰，太公望的戰意卻好像越戰越強。



自軍：
太公望(木)
自軍5人
敵軍：
符陣石(無)×4
狼人(金)
狼人(水)
牛鬼(木)
牛鬼(火)
烏鴉兵(水)
烏鴉兵(木)
烏鴉兵(金)
烏鴉兵(土

戰略技巧
（勝利條件：破壞四個符陣石）

兩儀之間的地形在行軍時雖比四象之間輕鬆，但那些直接越過的高牆，卻令攻擊符陣石時相當不便，因此出陣要使用弓箭的人物，或會槍系特技「大地噴槍」的同伴出戰會較為合適。符陣石的能力雖不太強但卻能作全版面的攻擊，而且這場戰鬥人物的分佈將會頗散，耗時亦會較長，每人要準備充足回復道具才好出陣。



戰利品
連鎖胄、常態丹、仙桃×9





第四十九戰 太極（地點：澠池城太極之間）

突破兩儀之間後，太公望等人終於被轉送到澠池城最後的一層太極之間，姬發正被囚禁於此層的內房間，而被控制的聞仲已在此等待決戰的來臨，為救出姬發，太公望與聞仲的最後之戰終於展開。

自軍：
太公望（木）
自軍6人

敵軍：
聞仲（水）
闇凍禍鬼（土）
闇凍禍鬼（金）
闇凍禍鬼（木）
闇凍禍鬼（火）



戰略技巧（勝利條件：擊倒聞仲）

槍系的攻擊對這戰場極之不便，出陣時要盡量派出弓箭系人物參戰。戰鬥開始自軍的地形已處於十分不利的位置，加上闇凍禍鬼相當主攻，牠們的特殊技「極光擊破」的攻擊範圍極大，因此回復的道具及道術要準備充足。戰術是可利用乾坤術去升高地形，分兩軍作左右夾攻是較為穩當的戰法。

戰利品
神刀、星白胄、鋼系連環甲、復活丹、免戰牌×1、仙桃×9

第五十戰 魔曲（地點：朝歌中央廣場）







聞仲臨終前懇求黃飛虎能原諒紂王的惡行，因這也全是妲妃的操控所弄成的。忠心的聞仲死前仍只想着紂王的事，他的去世令眾人亦傷心不已。

離開澠池城後，這由妖術所形成的幻影城亦告壞滅。這時元始太尊下凡在眾人面前，並將妲妃要令蚩尤復活繼而消滅人、仙界的野心告之各人。

戰利品
形天印、修蛇鎗、星白胄、鋼系連環甲、復活丹、免戰牌×1、仙桃×10

自軍：
太公望（木）
自軍5人

敵軍：
王貴人（金）
琵琶精（金）
狼人（火）
狼人（水）
大百足（水）
大百足（火）
大百足（木）
烏鴉兵（木）
烏鴉兵（土）





戰略技巧（勝利條件：擊倒王貴人）

太公望準備攻進朝歌，第一個要應付的敵人正是王貴人，這中央廣場是太公望初次戰鬥的地方，地形方面沒什麼特別，大百足仍舊是最難纏的嘍囉，要留意擊倒王貴人後，她便會露出真身「琵琶精」，除體力及攻擊力會大增外，其妖術「狂想曲」更會令人迷惑或中毒等不適，戰鬥時要分散隊型多加提防。

第五十一戰 妖鳥（地點：朝歌城中庭）



消滅王貴人後正準備進城之際，竟碰上了昏臣消費仲，黃天化原想就地將他幹掉的，但太公望應為現在時間迫在眉睫，實不應浪費光陰在這種人渣身上，黃天化聽後也覺得不恥用劍去殺這畜牲，於是便放他離去了。

自軍：
太公望（木）
自軍5人

敵軍：
胡喜媚（水）
雉雞精（水）
琵琶精（金）
蛇人（火）
蛇人（金）
蛇人（土）
牛鬼（水）
牛鬼（火）
牛鬼（土）
烏鴉兵（金）
烏鴉兵（火）
烏鴉兵（木）

戰利品
射虎弓、星白胄、鋼系連環甲、復活丹、仙桃×12



戰略技巧（勝利條件：擊倒胡喜媚）

來到朝歌城中庭，黃家終於碰上滅門仇人胡喜媚。中庭內的地形十分簡單，敵人也是見熟的那一兩種，站在兩旁的護牆上去戰鬥，可取得較佳的地形效果。與王貴人一樣，將胡喜媚擊倒後她便會變成真身的形態「雉雞精」，牠的妖術「邪眼」能作一直線的強力攻擊，戰鬥時切勿將自軍陣型連成一線。









戰利品
鴻項槍、星白胄、明光鎧、常態丹、免戰牌×1、仙桃×12

第五十二戰 狂王

（地點：朝歌城謁見之間）

終於來到謁見之間與紂王和妲妃在決戰，妲妃在各人面前現出狐狸精的氣息，並喚出被控制的紂王參與戰鬥，為了令民間恢復和平，太公望等人作出必勝的決心。

自軍：
太公望（木）
自軍5人

敵軍：
妲妃（火）
紂王（金）
烏鴉兵（金）
烏鴉兵（土）
烏鴉兵（木）
烏鴉兵（水）
烏鴉兵（火）
烏鴉兵（木）
烏鴉兵（火）
烏鴉兵（土）

戰略技巧

（勝利條件：擊倒妲妃、紂王）

今場戰鬥的嘍囉們全是烏鴉兵，而且敵人的攻擊多具有範圍性，使用弓或槍作遠距離分散攻擊是較安全的戰法。另外要留意戰鬥時不要同時進攻妲妃和紂王，因為不論將誰先擊倒，妲妃也會為紂王全回復體力後離開，攻擊時要選一名BOSS作全力進攻。





第五十三戰 天魔（地點：女媧宮）

回復本性後的紂王，雖然知道種種的惡行全是身不由己所弄致的，但他卻認為被妖魔操控而招致生靈塗炭，自己要負上全部的責任，他最後選擇壯烈的自盡去清算罪行。在朝歌城外，白鶴童子竟為了調查妲妃大本營的地點而受到重傷不治，申公豹帶走他的遺體回仙界安葬，太公望收拾傷感的心情後，決心帶領同伴到女媧宮阻止妲妃的野心。

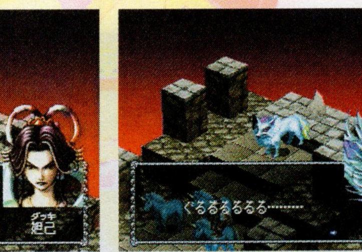
自軍：
太公望（木）
自軍6人

敵軍：
狐狸精（火）
烏鴉兵（火）
烏鴉兵（木）
闇凍禍鬼（土）
闇凍禍鬼（水）
闇凍禍鬼（金）

戰略技巧（勝利條件：擊倒狐狸精）

來到女媧宮，妲妃冷嘲白鶴童子的説話令太公望憤怒不已，她覺得人類的肉身已再無價值，因此決定變回狐狸精的身份去戰鬥。牠的攻擊力和防禦力也非同小可，而且各種幻術對牠效用亦不大，戰術是盡量利用幻惑術去封鎖嘍囉們的行動力，這時狐狸精便會用「快愈」去治理牠們，雖然戰鬥時間會因此加長，但藉這做法可令敵方的破壞力減至最低。







最終戰 邪神（地點：女媧宮）

擊倒狐狸精後，牠為了要令仙界和人界滅亡復興妖魔的世界，竟不惜用最後一口氣將自身的靈魂撲向封印令沈睡的蚩尤復生，女媧宮被封印的力量轟得稀爛，失控的邪神蚩尤終於甦醒。



戰略技巧（勝利條件：擊倒蚩尤）

這是最後的一場戰鬥，而且整個戰場只有蚩尤一個敵人，能否戰勝全看玩者人物的LEVEL足夠與否。身為最後BOSS他的能力值實在驚人，除要利用乾坤術創造地形外，更要留意蚩尤的妖術「禍星咒」，這招除了可作全畫面的攻擊外，更會令人病氣，病氣後的攻擊力和防禦力也會大降，中招後要及時用安命術或道具治療。



自軍：
太公望（木）
自軍6人
敵軍：
蚩尤（無）

和平

將蚩尤消滅後，人界終於恢復和平，各人也重新開始自己的新生活。姬發雖然想封太公望為西岐的太守，但太公望卻希望能到處旅行，為被戰火摧殘的地方重建盡一分力。白鶴童子因申公豹使用返魂之術而獲救，他更要求與太公望一起旅程，願意同行的還有紅顏知己鄧蟬玉，太公望的旅程相信絕不會寂寞的。







隱藏要素大公開

「PREVIEW」的改變

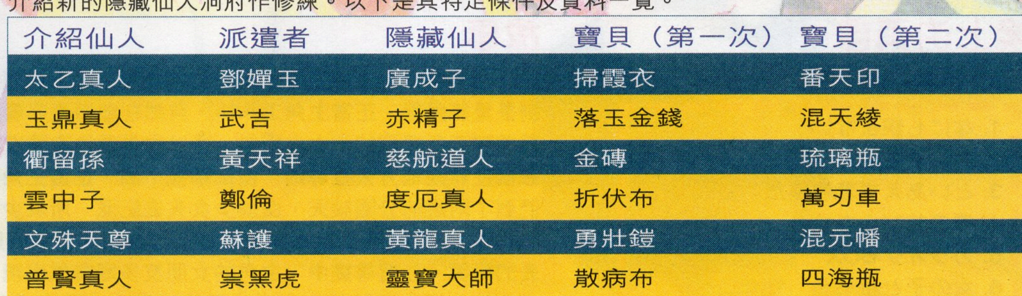
完成遊戲後到標題的「PREVIEW」，原本是3D ACTION GAME「DESTREGA」的DEMO畫面，現在變了可欣賞遊戲內音樂和動畫的特別模式。



隱藏仙人的介紹

遊戲的第四章以後，只要派遣特定的人物到特定的仙人洞府修練，順利將仙人擊倒後，他便會介紹新的隱藏仙人洞府作修練。以下是其特定條件及資料一覽。





介紹仙人	派遣者	隱藏仙人	寶貝（第一次）	寶貝（第二次）
太乙真人	鄧嬋玉	廣成子	掃霞衣	番天印
玉鼎真人	武吉	赤精子	落玉金錢	混天綾
衢留孫	黃天祥	慈航道人	金磚	琉璃瓶
雲中子	鄭倫	度厄真人	折伏布	萬刃車
文殊天尊	蘇護	黃龍真人	勇壯鎧	混元幡
普賢真人	崇黑虎	靈寶大師	散病布	四海瓶

寶貝的水準提升

當特定人物的LEVEL和某項技術達到指定水準，再到他的師父作洞府修練，便能為寶貝提升水準。以後是有關條件及資料。



仙人名	派遣者	寶貝名	必要LV及術LV（第一次）	必要LV及術LV（第二次）
元始天尊	太公望	打神鞭	LV.12 幻惑術 LV.3	LV.28 幻惑術 LV.6
燃燈道人	李靖	陰陽鏡	LV.15 安命術 LV.3	LV.28 安命術 LV.6
太乙真人	哪吒	火尖槍	LV.17 乾坤術 LV.3	LV.31 安命術 LV.6
太乙真人	哪吒	乾坤圈	LV.19 氣功術 LV.3	LV.33 安命術 LV.6
普賢真人	木吒	吳鉤劍	LV.24 氣功術 LV.4	LV.32 氣功術 LV.7
玉鼎真人	楊戩	三尖刀	LV.20 氣功術 LV.4	LV.32 氣功術 LV.7
道行天尊	韋護	降魔杵	LV.19 氣功術 LV.5	LV.32 氣功術 LV.8
道德真君	黃天化	莫邪寶劍	LV.20 氣功術 LV.4	LV.32 氣功術 LV.7
道德真君	楊任	五火神焰扇	LV.22 氣功術 LV.4	LV.31 氣功術 LV.7

製造商：Sony Computer Entertainment inc. 售價：4800日元 發售日：發售中
容量：2 CD-ROM 記憶：1 BLOCK
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT BY 酒井明樹

擁抱季節 戀愛日記

GOOD ENDING 01 「麻由編」

前言

擁抱季節共有26個ENDING，每完成任何一個ENDING，再使用其儲存檔案開始遊戲，在某些分項會發現答案有所不同，直至完成遊戲三次後才會出現固定的選項。

以下的攻略是已完成遊戲三次後所選擇的答案，所以如果沒有完成遊戲三次的話，有某些選項是不會出現的，敬請玩者注意。

櫻樹下的少女

主要選擇的對話或行動：

1. それどういう意味
2. ク.サ.し.エ.ソ
3. 先へすすむ
4. お.ラッキー！いただきっ！
5. この下出會った男女は必ず別れる
6. 大變だ！
7. 女の子、助け起こす
8. ...麻由...あの子は...
9. 麻由はなにか得意だったっけ？
10. 可愛いから許す！なんだって許す！
11. 女の子、放っておけない？
12. 攜帶電話はあんまソ好きじやないから
13. パイト先の電話番號教えよう！

故事

主角與女朋友放學後在大學前的小路漫步，上班的途中路經「悲戀櫻」，在樹下見到一名穿着校服的少女倒臥在地上，主角上前抱起少女，奇怪的是她的樣貌十分像主角在中學時代所認識的少女；自己所喜歡的「麻由」。女子醒來時以為主角是個色魔，自然便踢了主角一腳。經過多姆（トモコ）替主角作出解釋後，少女才向主角道歉。少女忽然發覺自己好像失去記憶，但多姆並沒有理會她，而主角便在臨行前留下了聯絡電話給少女。

女の子
「なにすんのよ！ このスケベーッ！！」



トモコ
「記憶喪失じゃあるまいし、大人をからかうのもいいかげんにしなさいよね！」

「……やっぱり、ね……♪」

晚上的再遇

主要選擇的對話或行動：

1. なにも読まない
2. あの子を搜そう
3. といあえず悲戀櫻だ
4. 櫻の花びらを拾う
5. カラオケBOX
6. 女の子と語らう
7. それ、あげるよ
8. 牡羊座だね
9. え、え？そうかな？
10. 麻由の番着ている制服だけ...
11. 行き先はブルセラツョップ！
12. そうしゃないんです
13. 最近、轉校してきたはかり
14. よし、ボクも手傳おう！
15. トモコこそんでこんなところに？
16. 言いわけをする

故事

主角每天早上除了要到大學上學之外，晚上還要到雜誌社工作，而主角所負責的則是星座運程，正當主角工作時，突然在腦海裏浮現出「麻由」的影像，而「麻由」實在與櫻樹下所遇到的少女太相似，所以主角便決定再次到「悲戀櫻」找尋她。主角到了悲戀櫻及其他地方去找尋她，但是卻找不到，正當主角停下來時，少女又再次出現。他們到了附近的公園談天，由於少女失去記憶，所以少女便決定把自己的出生日期定為4月15日，而姓名則為主角所喜歡的「麻由」。主角答應幫助麻由與她一起搜尋她所失去的記憶。在搜尋途中，主角的女朋友多姆突然出現，多姆極力反對主角對麻由的處理方法，認為應該把麻由送住醫院或應交由警察處理，正當她們理論得臉紅耳赤之時，得到一陣寒風吹來，他們才知道麻由已消失得無影無蹤。





重遇計畫

主要選擇的對話或行動：

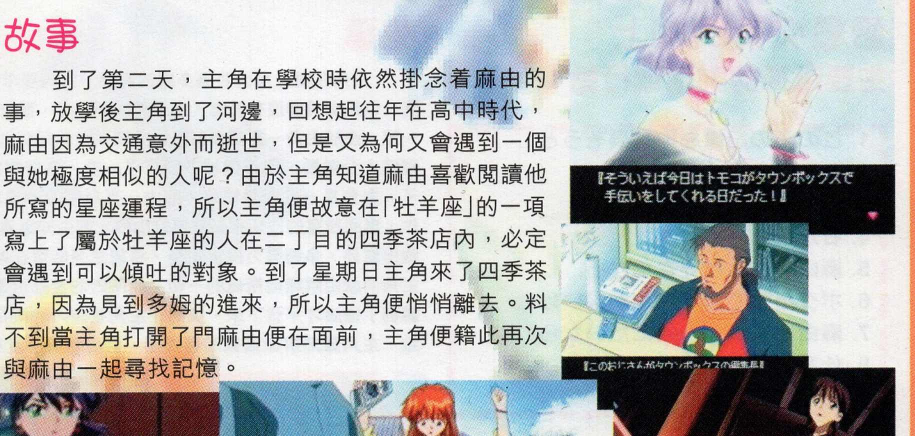
1. 目隠し？…まさか麻由！
2. え…お…う
3. 戀人じゃないですよ！
4. そうだ！タウソ誌の星占い！
5. 喫茶店四季に向かう
6. …ここは靜かこ立ち去るか…
7. ううん、すっごく似合ってる
8. え、わざわざ買ってあげるの？





故事

到了第二天，主角在學校時依然掛念着麻由的事，放學後主角到了河邊，回想起往年在高中時代，麻由因為交通意外而逝世，但是又為何又會遇到一個與她極度相似的人呢？由於主角知道麻由喜歡閱讀他所寫的星座運程，所以主角便故意在「牡羊座」的一項寫上了屬於牡羊座的人在二丁目的四季茶店內，必定會遇到可以傾吐的對象。到了星期日主角來了四季茶店，因為見到多姆的進來，所以主角便悄悄離去。料不到當主角打開了門麻由便在面前，主角便籍此再次與麻由一起尋找記憶。



同居生活的開始

主要選擇的對話或行動：

1. 電話家に泊めたのに！
2. うん、家においでよ
3. やったー！
4. そ·それは…
5. やっぱりベッドの下！
6. ええい！理性なんてしそしらえだ！
7. 近づいてみようか
8. 麻由…ボクは君を…





故事

主角與麻由乘車前往悲戀櫻途中，突然麻由提出到主角家暫住，主角初時認為，麻由一定是開玩笑，所以主角答應了她的要求，但是其後才發覺麻由是認真的。他們到了悲戀櫻一會，入夜了便準備歸家，回家前他們到了超級市場買了一些食物，主角想起能夠與自己在中學時代所喜歡的少女居住，表現得十分緊張及不自然。主角與麻由的同居主活就此正式開始。

不安的晚上

主要選擇的對話或行動：

1. 勘違いだよ
2. ちよ·ちよつと待ってください！
3. …うれしい
4. いいよ、もちろんさ！
5. 飛び出る！
6. 尻尾の方、使っていいよ
7. 隠れる！

故事

主角每天與麻由一起尋找失去的記憶，一天他們到了一個觀賞櫻花的場地，一名喝醉了酒的男人在毀壞櫻樹時，麻由表現得十分痛楚，並且上前阻止他毀壞櫻樹，正當醉男向麻由揮拳攻擊，主角便上前替麻由擋了一拳。主角與麻由回家，並且培着麻由一起欣賞窗外的櫻花。到了第二天主角照常上學，放學時遇見多姆，主角在逃避多姆時，不小心遺下了鎖匙，而且給多姆見到。







雷電交叉的晚上

主要選擇的對話或行動：

1. この子の記憶を取り戻そうと...
2. トモコを止める
3. 麻由を追なしちゃ！
4. 右か？
5. 麻由のことが好きだから...
6. ボクだつて自信なんかないけど
7. 麻由とずっと一緒にたいから
8. 仕方ない！開くまで待つか
9. もう少し捜そう ...

故事



主角在辦公室內收到多姆的電話，多姆要求主角即時到悲戀櫻會面，但是主角卻沒有答應。當主角回到家時，發覺多姆己在家內與麻由一起。由於主角一直都沒有說給多姆知道他與麻由是同居的，所以多姆情緒十分激動，而且還被多姆打了一掌。多姆對麻由說主角是一個偏子，主角是一個兼職稿員，麻由一直所閱讀的星座占卜，是主角的傑作，裏面所寫的一切都是欺偏麻由的。麻由知道真相後十分傷心，隨即跑出屋外，多姆盡力挽留主角，希望主角能留在她身旁，但是主角並沒有理會她，而且立即追截麻由，主角向麻由解釋他所做的一切，他所做的全部也是為了麻由，他很喜歡麻由，也只想與麻由一起。麻是聽到了情緒才平伏下來，突然在主角衣袋內的櫻花發出紅光，麻由也恢復記憶起來，她推開主角不斷逃跑，主角雖然拼命追截和尋找她，但是也趕不及麻由的消失。





結局

事件發生後一個星期，主角再次來到悲戀櫻，在太陽的照射下見到麻由，麻由說她本來是一隻櫻花的妖精，在櫻花叢中跳舞時不小心失足倒下櫻樹而失去記憶，現在己經恢復了記憶，但是也沒有忘記與主角一起的日子，在麻由的心中不會忘記這些事，也希望主角在每年櫻花盛放時，都會想起麻由的事。說過了話後，麻由便慢慢地消失，而主角便帶着期待的心情，等待在下一年當櫻花盛開時重遇麻由。

GOOD ENDING 02

「VERY GOOD！」（ベリーグッド！）

主要選擇的對話或行動：

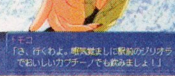
1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を捜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. ええよ、もう...
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. え、あ、い、いいよ！
14. そりゃトモコのほうが..でも
15. 目隠し？...きっとトモコだ！
16. え、やっぱりそう見えます？
17. そうだ！タウン誌の星占い！
18. ...とりあえず喫茶店四季に行こう
19. トモコに見惚れてた
20. い、いくぞ！
21. ...タウン誌の店にいるかも
22. 待てよ、トモコ！
23. 離さない
24. そんなことないよ！
25. もう一つの方、使っていいよ
26. 隠れる！
27. いや...わるいんだけど今は...
28. この子の記憶を取り戻そうと...
29. トモコを止める
30. トモコがこんなにボクの事を？
31. こんなボクも...いいのか
32. 捜してくるよ...放って...
33. 右か？
34. もう少し捜そう...

故事



主角的女朋友多姆知道了主角和麻由同居後十分憤怒，而麻由得知主角利用星座運程來欺騙她而感到十分傷心，並且跑出屋外，主角向多姆解釋一切後便立即追趕麻由，可惜卻找不到她，一個星期後主角再次回到悲戀櫻，在樹下夢見麻由，麻由說自己是櫻花的妖精，並且多謝主角一直以來對她的照顧，只要到每年櫻花盛開之時，主角回到悲戀櫻便能再次與她相見。





GOOD ENDING 03

「櫻の精編」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 怨靈...櫻鬼傳説...
3. 女の子、助け起こす
4. 可愛いから許す！なんだって許す！
5. 女の子、放っておけない
6. あの子を捜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. ええよ、もう...
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. 今はこの子のほうか氣になる...
14. トモコ...
15. 目隠し？...まさか、麻由！
16. そうだ！タウン誌の星占い！
17. ...とりあえず喫茶店四季に行こう
18. ...ここは靜かに立ち去るか...
19. そうしよう
20. いってくれれば家に泊めたのに
21. うん、家においでよ
22. そ、それは...
23. やっぱりベッドの下！
24. ドモコ、ボク、もしかして...
25. ...うれしい
26. いいよ、もちろんさ！
27. 飛び出す！
28. もう一つの方、使っていいよ
29. 隠れる！
30. いや...わるいんだけど今は...
31. 麻由を追わなくちゃ！
32. 右か？
33. 恐ろしい怨靈の話だ...
34. 櫻木總合病院だ！
35. 大學の圖書館にある！
36. 『悲戀櫻一その傳承と變遷』
37. 咒いの樹は椿の樹

故事





主角追回麻由後便向麻由表白，突然麻由恢復記憶，而原來眼前的麻由的確是一年前主角所認識的麻由，麻由逝世後因受到悲戀櫻的咒語束縛而被囚禁，麻由的妹妹亦同樣受到咒語所詛咒，而麻由到來的原因則是挽救她妹」妹，現在麻由的妹妹「麻美」正在醫院昏迷情況十分危險，所以麻由希望主角能在天亮之時解開悲戀櫻的咒語挽救麻美的性命，主角通肖在學校圖書館找尋資料，終於找到了破解咒語的方法，主角立即跑到悲戀櫻唸起咒語，破解了悲戀櫻的詛咒把麻美救回。一年後麻美考入了主角所就讀的大學成為了主角的後輩。



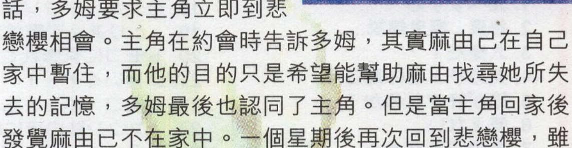
GOOD ENDING 04

「トモコ編」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の.
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を捜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. ええよ、もう...
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. え、あ、い、いいよ！
14. そりゃトモコのほうが..でも
15. 目隱し？...きっとトモコだ！
16. え、やっぱりそう見えます？
17. そうだ！タウン誌の星占い！
18. ...とりあえず喫茶店四季に行こう
19. トモコに見惚れてた
20. い、いくぞ！
21. ...タウン誌の店にいるかも
22. 待てよ、トモコ！
23. 離さない
24. そんなことないよ！
25. もう一つの方、使っていいよ
26. 隠れる！
27. なんとか出られるけど...
28. う、うん
29. トモコの手を握る
30. 麻由の事を話そう

故事



主角在校內因為要逃避多姆，所以遺下鎖匙，晚上主角在辦工室內收到她的電話，多姆要求主角立即到悲戀櫻相會。主角在約會時告訴多姆，其實麻由己在自己家中暫住，而他的目的只是希望能幫助麻由找尋她所失去的記憶，多姆最後也認同了主角。但是當主角回家後發覺麻由已不在家中。一個星期後再次回到悲戀櫻，雖然找不到麻由，但是與多姆的感情卻進入了新的階段。



GOOD ENDING 05

「綺麗なお姉さん編」





主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の.
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を搜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. ええよ、もう...
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. え、あ、い、いいよ！
14. そりゃトモコのほうが..でも
15. 目隱し？...きっとトモコだ！
16. え、やっぱりそう見えます？
17. そうだ！タウン誌の求人欄！
18. このまま歸ろうかな...
19. ぜ、是非！
20. い、いや、我慢、我慢！
21. いえ、...話したくないのなら...
22. いや、わるいんだけど今は...
23. 麻由を追わなくちゃ！
24. もう少田搜そう...

故事

麻由睡覺後，主角出了家外清靜，遇到在樓下居住的姊姊，他們開始談天，談話中得知她的未婚夫因交通外而逝世。在一個雷電交叉的晚上，多姆發現麻由與主角同居而十分憤怒，多姆告訴麻由星座的內文是由主角所負責的，裏面的一切全部都是虛構的，其實主角是一直也是偏她。麻由聽了隨即跑出屋外，主角亦馬上追截麻由，可是卻找不到她。主角回家時遇到姊姊，她安尉主角及叫主角保重身體。

一個星期後主角重回悲戀櫻，姊姊把定婚戒指埋在悲戀櫻下，二人從此忘記舊的創傷，開始新的生活。

NORMAL ENDING 01

「トモコ雨の中」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の..
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を搜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. ええよ、もう...
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. え、あ、い、いいよ！
14. そりゃトモコのほうが..でも
15. 目隱し？...きっとトモコだ！
16. え、やっぱりそう見えます？
17. そうだ！タウン誌の星占い！
18. ...とりあえず喫茶店四季に行こう
19. トモコに見惚れてた
20. い、いくぞ！
21. ...タウン誌の店にいるかも
22. 待てよ、トモコ！
23. 離さない
24. そんなことないよ！
25. もう一つの方、使っていいよ
26. 隠れる！
27. なんとか出られるけど...
28. う、うん
29. トモコの手を握る
30. いや...今ここでする話じゃ..

故事



主角在學校遺下鎖匙，而且被多姆拾到，多姆晚上約主角外出見面，正當多姆把鎖匙交回給主角時，突然下起雨來，主角與多姆一起躲在樹下避雨，主角與多姆的距離十分接近，主角握着多姆的手，並且說出了與麻由同居的事，多姆雖然沒有怪責主角，但是麻由卻再次消失。



NORMAL ENDING 02

「麻由の妹は？」

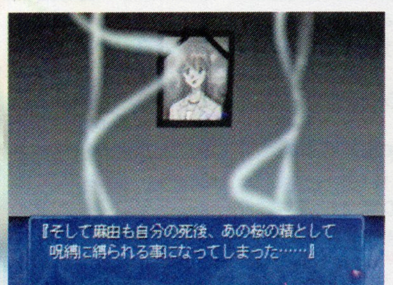
主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 怨靈…櫻鬼傳説…
3. 大變だ！
4. 女の子、助け起こす
5. 誰が許すものか！
6. 答えない
7. あの子を捜そう
8. 悲戀櫻に行ってみよう
9. 櫻の花びらを拾う
10. いいよ、もう…
11. 女の子と語らう
12. 牡羊座だね
13. よし、ボクも手傳おう！
14. え、あ、い、いいよ！
15. そりゃトモコのほうが..でも
16. 目隱し？…きっとトモコだ！
17. え、やつぱりそう見えます？
18. そうだ！タウソ誌の星占い！
19. …とりあえず喫茶店四季に行こう
20. トモコに見惚れてた
21. い、いくぞー！
22. トモコ、ボク、もしかして…
23. …タウン誌の店にいるかも
24. もう一つの方、使っていいよ
25. 隱れる！
26. いや…わるいんだけど今は…
27. この子の記憶を取り戻そうと…
28. トモコを止める
29. 麻由を追わなくちゃ！
30. 右か？
31. 恐ろしい怨靈の話だ…
32. 大學の圖書館にある！
33. 悲戀櫻ーその傳承と變遷ー
34. 咒いの樹は椿の樹

故事



多姆知道了主角和麻由一起同居，所以十分激動，並且告知麻由主角一向都是偏她，麻由聽了十分傷心，而且還跑出屋外。主角立即上前追截，並且向麻由解釋一切。突然麻由恢復記憶，並且知道自己被悲戀櫻的咒語所囚禁，主角雖然替麻由破解了詛咒，但是麻由的妹妹…。



NORMAL ENDING 03

「麻由はどこへ？」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の…
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を捜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. いいよ、もう…
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. え、あ、い、いいよ！
14. そりゃトモコのほうが..でも
15. 目隱し？…きっとトモコだ！
16. え、やつぱりそう見えます？
17. そうだ！タウソ誌の星占い！
18. …とりあえず喫茶店四季に行こう
19. トモコに見惚れてた
20. い、いくぞー！
21. …タウン誌の店にいるかも
22. 待てよ、トモコ！
23. 離さない
24. そんなことないよ！
25. もう一つの方、使っていいよ
26. 隱れる！
27. いや…わるいんだけど今は…
28. この子の記憶を取り戻そうと…
29. トモコを止める
30. 麻由を追わなくちゃ！
31. 右か？
32. 待っていられない！
33. もう少し搜そう…

結局

麻由與主角同居的事給多姆知道了，而麻由因為知道主角欺騙她而跑出屋外，主角立即上前追截她，並且向麻由解釋欺騙她的原因，其後麻由便恢復記憶，並且推開主角繼續逃跑，主角追趕不及，而麻由就是這樣再



NORMAL ENDING 04

「ボクの春」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の…
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を捜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. いいよ、もう…
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. え、あ、い、いいよ！
14. そりゃトモコのほうが..でも
15. 目隱し？…きっとトモコだ！
16. え、やつぱりそう見えます？
17. そうだ！タウソ誌の星占い！！
18. …とりあえず喫茶店四季に行こう
19. トモコに見惚れてた
20. い、いくぞー！
21. …タウン誌の店にいるかも
22. 待てよ、トモコ！
23. 離さない
24. そんなことないよ！
25. もう一つの方、使っていいよ
26. 隱れる！
27. いや…わるいんだけど今は…
28. この子の記憶を取り戻そうと…
29. トモコを止める
30. トモコがこんなにぼくの事を？
31. こんなボクでも…いいのか
32. もういいよ…あの子のことなんて

結局



多姆在校內拾到主角的鎖匙，多姆便到了主角家等候他，當多姆知道主角與麻由同居時便十分激動，而且還說主角是個偏子，麻由知道主角是欺騙她後，便立即跑出屋外，多姆哭着阻止主角追截麻由，主角抱着多姆，過了幾天後主角決定忘記麻由，與多姆一起過着新的生活。



BAD ENDING 01
「春の日の妄想編」

主要選擇的對話或行動：

1. そんなトモコの事を語る
2. トモコについて更に語ろう
3. トモコなら拒みはしない！

故事

在春天的日子，主角與女朋友多姆在學校附近散步，忽然在主角的腦海中浮現出對多姆的妄想，由於主角想得太入神，所以不小心碰到頭，遊戲亦就此結束。





BAD ENDING 02
「いやらしいボク編」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を捜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. それだけは許せないな
10. あんなコトや、そんなコト...
11. うん！

故事

主角在悲戀櫻下見到有一少女倒下，主角見到便立即扶起她，可是少女卻以為主角是個色狼，而且還踢了他一腳，然而女子已向主角道歉，但是主角依然生氣，所以沒有理會她便走了。由於其女子的樣貌與主角中學時代的同學「麻由」樣貌十分相似，所以主角下班後決定再次找尋她，主角在街上再次遇見少女，而且與她在公園談天，由於在談吐中得罪了少女，所以少女打了主角一掌，以致主角倒下秋千，睡醒時已在醫院記憶全失。





BAD ENDING 03
「男の浪漫編」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 可愛いから許す！なんだって許す！
5. 女の子、放っておけない
6. あの子を搜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. 女の子と語らう
10. 牡羊座だね
11. よし、ボクも手傳おう！
12. 今はこの子のほうが氣になる...
13. トモコ...
14. 目隱し？...まさか、麻由！
15. ...きのうの...子
16. そうだ！タウソ誌の星占い！
17. 喫茶店匹季に向かう
18. いや、匹季に間違いない！
19. この店に間違いないんだ！

故事

主角在尋找少女的過程中，突然遇到居住在樓下的美麗姊姊，姊姊給主角一些宣傳單張，並且叫主角有空時到這裏找她，過了幾天，主角忘記了約會麻由的地點是四季茶店，主角到了匹季茶店，見到姊姊性感的姿態令主角暉倒。







BAD ENDING 04
「怖いおじさん編」

主要選擇的對話或行動：

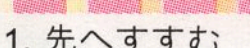
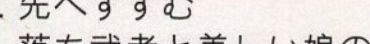
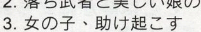
1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を搜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. いいよ、もう...
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. え、あ、い、いいよ！
14. そりゃトモコのほうが..でも
15. 目隱し？...きっとトモコだ！
16. え、やつぱりそう見えます？
17. そうだ！タウソ誌の求人欄！
18. このまま歸ろうかな...
19. ぜ、是非！
20. いまだ！唇を前に伸ばせ！

故事

主角離開四季後遇到居住在樓下的姊姊，主角與姊姊晚上去了悲戀櫻，在櫻樹下姊姊突然閉上眼睛接近主角，主角準備與姊姊親熱時，突然有一位大哥出現，他憑着一對兇惡無比的眼神已足夠把主角嚇得要命來。

BAD ENDING 05
「幻の寫真集を見た編」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 可愛いから許す！なんだって許す！
5. 女の子、放っておけない
6. あの子を搜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. 女の子と語らう
10. 牡羊座だね
11. よし、ボクも手傳おう！
12. 今はこの子のほうが氣になる...
13. トモコ...
14. 目隱し？...まさか、麻由！
15. ...きのうの...子
16. そうだ！タウソ誌の星占い！
17. 喫茶店四季に向かう
18. ...ここは靜かこ立ち去るか...
19. そうしよう
20. いってくれれば家に泊めたのに
21. うん、家においでよ
22. そ、それは...
23. 天井裏
24. 何氣なく手に取ってみる
25. ページをめくる
26. よし．見てみよう！

結局

主角與麻由回到家中，但是主角的家內菱亂十分，而且成人刊物偏佈，主角立即收拾刊物，並且把刊物收藏在「天井」。主角在「天井」內發現了一本擁抱季節的「幻之泳衣寫真集」，主角不禁拾起來欣賞裏面的內容。



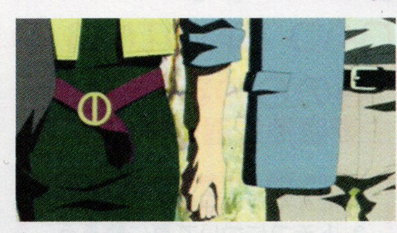
BAD ENDING 06

「不安な春編 その1」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を捜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. ええよ、もう...
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. え、あ、い、いいよ！
14. そりゃトモコのほうが..でも
15. 目隱し？...きっとトモコだ！
16. え、やっぱりそう見えます？
17. そうだ！タウン誌の星占い！
18. ...とりあえず喫茶店四季に行こう
19. トモコに見惚れてた
20. い、いくぞー！
21. ...タウン誌の店にいるかも
22. 待てよ、トモコ！
23. 離さない
24. そんなことないよ！
25. もう一つの方、使っていいよ
26. 隱れる！
27. なんとか出られるけど
28. う、うん
29. なにもしない...
30. 麻由の事を話そう

結局



主角在學校遺下鎖匙，晚上收到了多姆的來電，她約主角立即到悲戀櫻，她把鎖匙還給主角時，突然下起大雨來，主角與多姆在樹下避雨，與多姆非常接近，突然主角想到了麻由，所以便立即歸家，雖然麻由還在家中等候，但是卻對主角失去了信心。



BAD ENDING 07

「不安な春編 その2」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を捜そう
7. 繁華街に行ってみよう
8. ええよ、もう...
9. 女の子と語らう
10. 牡羊座だね
11. よし、ボクも手傳おう！
12. え、あ、い、いいよ！
13. そりゃトモコのほうが..でも
14. 目隱し？...きっとトモコだ！
15. え、やっぱりそう見えます？
16. そうだ！タウン誌の星占い！
17. ...とりあえず喫茶店四季に行こう
18. トモコに見惚れてた
19. い、いくぞー！
20. ...タウン誌の店にいるかも
21. 待てよ、トモコ！
22. 離さない
23. そんなことないよ！
24. もう一つの方、使っていいよ
25. 隱れる！
26. いや...わるいんだけど今は...
27. この子の記憶を取り戻そうと...
28. ドモコを止める
29. トモコがこんなにぼくの事を？
30. こんなぼくでも...いいのか
31. 捜してくるよ...放っておけない...
32. 右か？

故事



麻由知道了占卜的事是由主角假想後，覺得主角是全心欺偏她，所以十分傷心，跑出屋外。多姆留着主角，不想主角追截麻由，主角向多姆解釋事情，得到了多姆的信任，所以一起搜尋麻由，主角最後找到麻由，而且成功令麻由恢復了記憶，雖然如此但是也不值得高興，因為始終亦解決不到問題。



BAD ENDING 08

「櫻傳說編 その1」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 怨靈...櫻鬼傳説...
3. 女の子、助け起こす
4. 可愛いから許す！なんだって許す！
5. 女の子、放っておけない
6. あの子を捜そう
7. とりあえず悲戀櫻だ！
8. 櫻の花びらを拾う
9. 女の子と語らう
10. 牡羊座だね
11. よし、ボクも手傳おう！
12. 今はこの子のほうが氣になる...
13. トモコ...
14. 目隱し？...まさか、麻由！
15. ...きのうの...子
16. そうだ！タウン誌の星占い！
17. 喫茶店四季に向かう
18. ...ここは靜かに立ち去るか...
19. そうしよう
20. いってくれれば家に泊めたのに
21. うん、家においでよ
22. そ、それは...
23. やつぱりベッドの下！
24. トモコ、ボク、もしかして...
25. ...うれしい
26. いいよ、もちろんさ！
27. 飛び出す！
28. もう一つの方、使っていいよ
29. 隱れる！
30. いや...わるいんだけど今は...
31. この子の記憶を取り戻そうと...
32. ドモコを止める
33. 麻由を追わなくちゃ！
34. 右か？
35. 悲しい戀の物語だ...

故事

麻由跑出屋外，主角立即趕上追截她，突然麻由恢復記憶，原來她是悲戀櫻的妖精，當主角回想起悲戀櫻的怨靈傳說，突然有無數的櫻花落下，主角就此被悲戀櫻的傳說所囚禁。





BAD ENDING 09

「櫻傳說編 その2」

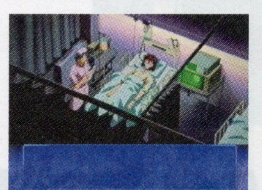
主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 怨靈…櫻鬼傳説…
3. 女の子、助け起こす
4. 可愛いから許す！なんだって許す！
5. 女の子、放っておけない
6. あの子を捜そう
7. とりあえず悲戀櫻だ！
8. 櫻の花びらを拾う
9. 女の子と語らう
10. 牡羊座だね
11. よし、ボクも手傳おう！
12. 今はこの子のほうが氣になる…
13. トモコ…
14. 目隠し？…まさか、麻由！
15. …きのうの…子
16. そうだ！タウン誌の星占い！
17. 喫茶店四季に向かう
18. …ここは靜かに立ち去るか…
19. そうしよう
20. いってくれれぼ家に泊めたのに
21. うん、家においでよ
22. そ、それは…
23. やつぱりベッドの下！
24. トモコ、ボク、もしかして…
25. …うれしい
26. いいよ、もちろんさ！
27. 飛び出す！
28. もう一つの方、使っていいよ
29. 隠れる！
30. いや…わるいんだけど今は…
31. ドモコを止める
32. 麻由を追わなくちゃ！
33. 右か？
34. 恐ろしい怨靈の話だ…
35. 櫻木總合病院だ！
36. 悲戀櫻そのものにある！

故事



麻由恢復記憶後，知道了原來自己的確是主角以前的舊同學麻由，在交通意外生亡後，受到悲戀櫻的咒語所囚禁，而麻由也知道她的妹妹亦受到同樣咒語所影響，麻由希望主角能破解悲戀櫻咒語，挽救她妹妹，說過了後，麻由便從一陣櫻花的中消失，雖然主角努力地尋找破解咒語的方法，但是最後也不能挽救麻由的妹妹。



BAD ENDING 10

「櫻傳說編 その3」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 怨靈…櫻鬼傳説…
3. 女の子、助け起こす
4. 可愛いから許す！なんだって許す！
5. 女の子、放っておけない
6. あの子を捜そう
7. とりあえず悲戀櫻だ！
8. 櫻の花びらを拾う
9. 女の子と語らう
10. 牡羊座だね
11. よし、ボクも手傳おう！
12. 今はこの子のほうが氣になる…
13. トモコ…
14. 目隠し？…まさか、麻由！
15. …きのうの…子
16. そうだ！タウン誌の星占い！
17. 喫茶店四季に向かう
18. …ここは靜かに立ち去るか…
19. そうしよう
20. いってくれれぼ家に泊めたのに
21. うん、家においでよ
22. そ、それは…
23. やつぱりベッドの下！
24. トモコ、ボク、もしかして…
25. …うれしい
26. いいよ、もちろんさ！
27. 飛び出す！
28. もう一つの方、使っていいよ
29. いや…わるいんだけど今は…
30. 麻由を追わなくちゃ！
31. 右か？
32. 恐ろしい怨靈の話だ…
33. 大學の圖書館にある！
34. 悲戀櫻ーその傳承と變遷ー！
35. 咒いの樹は別の櫻の樹

故事

麻由恢復記憶，原來她是主角中學所認識的麻由，遭受交通意外而死亡，死後受到怨靈傳說所囚禁，而她的妹妹亦受到同樣咒語所詛咒，麻由希望主角能找出破解咒語的方法，可惜最後因用唸錯了咒語而告失敗。



BAD ENDING 11

「もうボクは若くない編」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の…
3. 女の子、助け起こす
4. 可愛いから許す！なんだって許す！
5. 女の子、放っておけない
6. あの子を捜そう
7. とりあえず悲戀櫻だ！
8. 櫻の花びらを拾う
9. 女の子と語らう
10. 牡羊座だね
11. よし、ボクも手傳おう！
12. 今はこの子のほうが氣になる…
13. トモコ…
14. 目隠し？…まさか、麻由！
15. …きのうの…子
16. そうだ！タウン誌の星占い！
17. 喫茶店四季に向かう
18. …ここは靜かに立ち去るか…
19. そうしよう
20. いってくれれぼ家に泊めたのに
21. うん、家においでよ
22. そ、それは…
23. やつぱりベッドの下！
24. …うれしい
26. いいよ、もちろんさ！
27. わつ、見てられない！
28. もう一つの方、使っていいよ
29. 隠れる！
30. なんとか出られるけど…
31. いや…
32. やつぼり麻由が氣になる！
33. 振り切る

故事

多姆在學校拾到了主角的鎖匙，到了晚上多姆打電話給主角，約主角到悲戀櫻等候，多姆把鎖匙交還給主角，主角回想起麻由還在家中，所以主角便隨即歸家，可是當主角回到家中，發覺麻由己離去，而地下便只剩下幾片的櫻花辦。

過了數十年後，主角再次回到悲戀櫻，回憶與麻由一起的片段。



BAD ENDING 12
「トモコ三連發編」

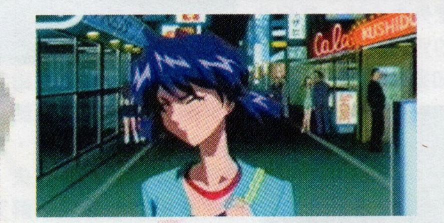
主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 可愛いから許す！なんだつて許す！
5. 女の子、放っておけない
6. あの子を捜そう
7. とりあえず悲戀櫻で！
8. 櫻の花びらを拾う
10. 牡羊座だね
11. よし、ボクも手傳あう！
12. 今はこの子のほうが氣になる...
13. トモコ、いい加減にしろ！

故事

主角與麻由一起幫助她搜尋失去的記憶，過程中在街上遇到多姆，多姆極之不讚成主角的做法，主角便打了多姆一掌，多姆十分生氣，連續打了主角三掌，把主角打至吐血，遊戲亦在此完結。





BAD ENDING 13
「そして誰も來なかつた編」

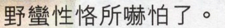
主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を捜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. ええよ、もう...
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. え、あ、い、いいよ！
14. トモコ、いい加減にしろ！
15. そうだ！タウン誌の星占い！
17. 喫茶店四季に向かう

故事

主角在星坐占卜上寫上屬於白羊座的人會在四季茶能遇到可以傾訴的對象，希望籍此能再次遇到麻由，主角在星期天到了四季茶店，可是麻由卻沒有來，大概是因為被主角的野蠻性格所嚇怕了。









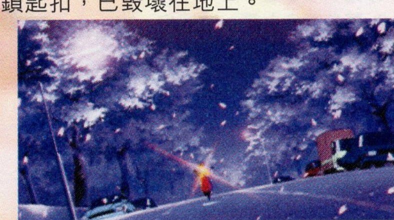
BAD ENDING 14
「ちぎられたキーホルダー編」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 誰が許すものか！
5. 答えない
6. あの子を捜そう
7. 悲戀櫻に行ってみよう
8. 櫻の花びらを拾う
9. ええよ、もう...
10. 女の子と語らう
11. 牡羊座だね
12. よし、ボクも手傳おう！
13. え、あ、い、いいよ！
14. そりゃトモコのほうが..でも
15. 目隱し？...きっとトモコだ！
16. え、やっぱりそう見えます？
17. そうだ！タウン誌の星占い！
18. ...とりあえず喫茶店四季に行こう
19. トモコに見惚れてた
20. い、いくぞー！
21. ...タウン誌の店にいるかも
22. しょうがないな、トモコのやつ
23. いや、わるいんだけど今は...

故事

主角在學校遺下鎖匙，晚上多姆打電話給主角，約主角到悲戀櫻相遇，可是主角卻沒有答應，只是留在雜誌社工作，當主角回到家中發覺麻由已離去，只是見到多姆送給主角的鎖匙扣，已毀壞在地上。





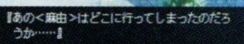
BAD ENDING 15
「そしてボクは一人編」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 可愛いから許す！なんだって許す！
5. 女の子、放っておけない
6. あの子を捜そう
7. とりあえず悲戀櫻だ！
8. 櫻の花びらを拾う
9. 女の子と語らう
10. 牡羊座だね
11. よし、ボクも手傳おう！
12. 今はこの子のほうが氣になる...
13. トモコ...
14. 目隱し？...まさか、麻由！
15. ...きのうの...子
16. そうだ！タウン誌の星占い！
17. 喫茶店四季に向かう
18. ...ここは靜かに立ち去るか...
19. そうしよう
20. いってくれれば家に泊めたのに
21. うん、家においでよ
22. そ、それは...
23. やつぱりベッドの下！
24. ...うれしい
26. いいよ、もちろんさ！
27. わっ、見てられない！
28. もう一つの方、使っていいよ
29. 隱れる！
30. いや、わるいんだけど今は...
31. この子の記憶を取り戻そうと...
32. トモコを止める
33. トモコがこんなにボクの事を？
34. こんなボクでも...いいのか？

故事





多姆在晚上打電話給主角，約主角外出，但是主角只是留在公司工作，主角回家後見到多姆正在家中，多姆十分憤怒，而且說主角是個偏子，利用星座占卜來欺偏麻由，麻由立即跑出屋外，但是主角並沒有追截她，只是留在家中安慰多姆，到了第二天，主角再次來到悲戀櫻，可是卻找不到麻由。

BAD ENDING 16
「トモコ去る編」

主要選擇的對話或行動：

1. 先へすすむ
2. 落ち武者と美しい娘の...
3. 女の子、助け起こす
4. 可愛いから許す！なんだって許す！
5. 女の子、放っておけない
6. あの子を捜そう
7. とりあえず悲戀櫻だ！
8. 櫻の花びらを拾う
9. 女の子と語らう
10. 牡羊座だね
11. よし、ボクも手傳おう！
12. 今はこの子のほうが氣になる...
13. トモコ...
14. 目隱し？...まさか、麻由！
15. ...きのうの...子
16. そうだ！タウン誌の星占い！
17. 喫茶店四季に向かう
18. ...ここは靜かに立ち去るか...
19. そうしよう
20. いってくれれば家に泊めたのに
21. うん、家においでよ
22. そ、それは...
23. やつぱりベッドの下！
24. ...うれしい
26. いいよ、もちろんさ！
27. わっ、見てられない！
28. もう一つの方、使っていいよ
29. 隱れる！
30. いや、わるいんだけど今は...
31. この子の記憶を取り戻そうと...
32. トモコを止める
33. トモコがこんなにボクの事を？
34. でも...ごめん...ボクは...
35. 右か！？
36. 待っていられない
37. もう少し捜そう...

故事

主角回家後，見到多姆正在家中，多姆情緒十分激動，而且還對麻由說主角是個偏子，麻由聽到了十分傷心，隨即跑出屋外。主角安慰了多姆後，大家便一起搜尋麻由，可是最後也告失敗，到了第二天主角再次來到悲戀櫻，希望能找到麻由，而多姆卻因為知道主角重視麻由多於她，所以便靜靜地離開。



BAD ENDING 17
「一擊必殺拳編」

完成BAD ENDING 12「トモコ三連發編」或BAD ENDING 13「そして誰も來なかつた編」後，再使用其儲存檔案重新開始遊戲，並且選擇開始地點為「悲戀櫻の下のあの子は...編」，在第一個選項選擇「でも、ボクは間違っていない！」便會即時完成遊戲的BAD ENDING 17。

BAD ENDING 18
「春田日田反省編」

完成BAD ENDING 12「トモコ三連發編」或BAD ENDING 13「そして誰も來なかつた編」後，再使用其儲存檔案重新開始遊戲，並且選擇開始地點為「悲戀櫻の下のあの子は...編」，在第一個選項選擇「もう二度とあんなことはしない」便會即時完成遊戲的BAD ENDING 18。

出現「開始地點選擇」及「小禮物（おまけ）」的方法

小禮物

能夠欣賞各個角色的設定及一些原畫。而只要能完成所有GOOD ENDING及完成度到達80%以上，便會在標題畫上多了一個小禮物即（おまけ）的選項。

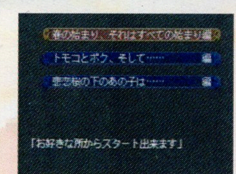


開始地點選擇

只要完成遊戲三次，再使用其其儲存檔案重新開始遊戲，便會見到三個選項。

可以選擇開始的地點只有三個包括：

1. 從頭開始的「春の始まり、それはすべての始まり編」
2. 與多姆一起在學校前面的路開始「トモコとボク、そして...編」
3. 在悲戀櫻下遇見麻由開始「悲戀櫻の下のあの子は...編」



GAME PLAYERS WORLD

遊戲誌  賣店





遊戲商品香港區正式代理*





■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
■電話：(852)2391-1067■傳真：(852)2332-0275■電郵：sales@gpw.com.hk

■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
■電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118

全線beatmania™精品火速抵港



beat mania DJ書包
純黑有型書包，設有專門放置的手提電話口袋。尺寸：37cm×33cm
HK$336

beat mania ZIPPO火機
熒光標誌加上黑鎳加工，限量發行。
HK$476



beat mania 冷帽
HK$175



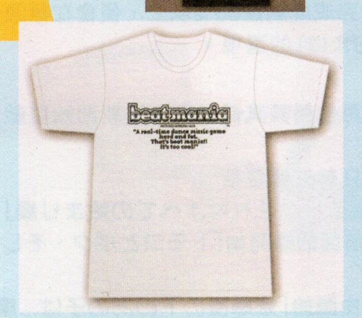
beat mania 鎖匙包
三摺式設計，附有金屬鍊扣。
HK$196

© KONAMI

歡迎批發

beat mania T恤
備有黑、白及熒光徽章三種款式
每件HK$196





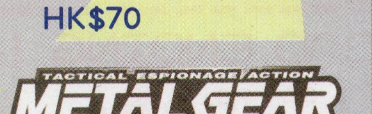
TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID 全新貨品10月22日IN STORE！

© 1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

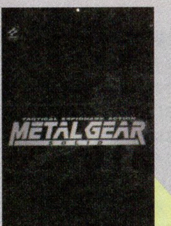


Metal Gear Solid ZIPPO火機套裝（限量發行）
HK$840

Metal Gear Solid煙盒
HK$70



Metal Gear Solid熒光胸針
FOX HOUND胸針
每款HK$35



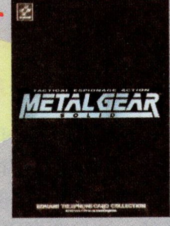
Metal Gear Solid 月曆（11月發售）
HK$140

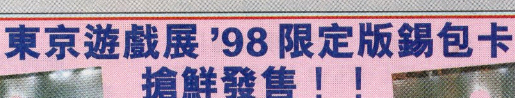


Metal Gear Solid CAP帽（右）
FOX HOUND CAP帽（左）
每款HK$175



發售紀念電話卡套裝（大／小）
每套HK$250
每套均有電話卡兩張





東京遊戲展'98限定版錫包卡搶鮮發售！！



任性桃天使

每包HK$45
一包九張PUZZLE卡，限量發行，絕對珍貴。

心跳回憶



*《心跳回憶》商品系列除外 價格如有更改，恕不另行通知。

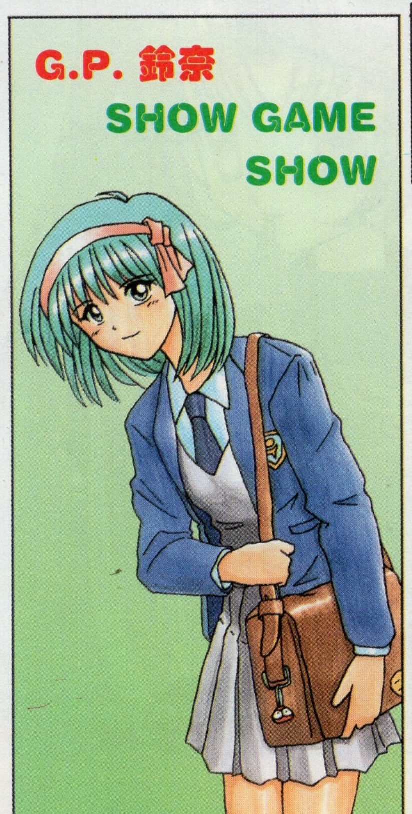
代客訂講各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

玩家特區



惱懊GAME你教

插畫: SONIC SUBMARINE

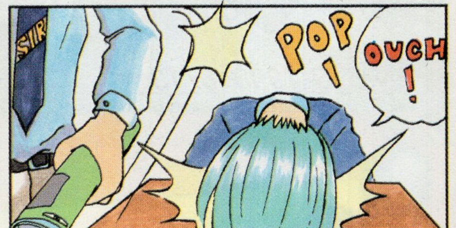
















G.P 玲奈 MESSAGE:

WELL，真是很頭痛啊，今回刊登的作品水準也非常之高，很難找一張真是特別優秀的喲。然而，今次主觀地選了小YAN的作品為佳作獎，希望其他的作者不要太介意。

另外，原本我以為不會太受歡迎的「COSPLAY遊園地」出奇的有人寄相來，真令人感哭流涕。原來在香港玩COSPLAY的人比我想像中多的哩。無論如何，希望你們對此欄繼續支持啊。

佳作獎：

姓名：小YAN
年齡：17.5
性別：女
淺蔥 & 楊羽IN《BASARA》







給《遊戲誌》的一點意見

遊戲誌各位編輯：

好嗎？本小姐來打擾了，今次先提一些意見，近幾期革新後的遊戲誌不知何故，在遊戲攻略方面的進度太慢了，《LUNAR 2》、《BLACK/MATRIX》、《METAL GEAR SOLID》、《封神演義》、《SD高達G世代》、《SLAYERS ROYAL 2》等好些正GAME都已推出市場一個多兩個月了，但為何《遊戲誌》對這些GAME的攻略要拖長來連載？每期遊戲誌所連載的GAME的攻略長度太短了，根本不足以滿足那些追攻略玩GAME的讀者需求。雖然本小姐也十分認同貴刊的遊戲攻略的素質是相當之高，顧及了許多細微的地方，(但仍有不少漏網之魚。)但不知是否因為近期好GAME連連推出，令到貴刊魚翁撒網，基於貴精不多的精神，而使連載進度過慢。貴刊現在連載攻略的遊戲本小姐全部都已打爆機了，而且其中《METAL GEAR SOLID》和《封神演義》還是在貴刊的攻略推出之前就已爆機了。(由於本小姐是完美主義者，徒往遊戲完成度是100%)現時正全力攻略《SHINNING FORCE III SCENARIO.3冰壁之邪神宮》，這只SS以三集形式推出的名作續編SRPG已推出了一個月了，為何貴刊對此GAME隻字不提(83、84期都無講)，想起以前貴刊曾經講過話自認為打機有天份懂得寫攻略的人，可以投出街兩個星期以內的遊戲攻略，不過由於貴刊以前的遊戲攻略出得太早(由於遊戲制作商直接支持，往往GAME未出攻略已寫好。)和連續速度太快，(一期起四期止)，使許多有能之士有心無力。現在看回來，可以嘗試投一下遊戲攻略的稿了。

第二個意見是有關《互動遊戲誌》的。自從觀賞過隨82期遊戲誌附送的體驗版《互動遊戲誌》後，相當興奮。覺得遊戲知訊已到了一個新的境界，雖然現也有小部份電視節目介紹遊戲資訊，但數量太少了，根本不能滿足玩家需求，而遊戲誌雖然已有大量圖文併茂介紹遊戲資訊，但始終有欠缺動感的FEELING。《互動遊戲誌》的推出，使讀者更加感受到遊戲的動感。隨84期遊戲誌附送的互動遊戲誌，更帶領各位身不在日本的讀者暢遊了36 th AMUSEMENT MACHINE SHOW，像這類型的SHOW介紹，比起遊戲誌的圖文介紹，互動遊戲誌讓讀者置身其中的感覺則更勝一籌。一來可以看到發展商的宣傳短片，二來看一下新GAME的畫面，三來可以睇下參展商所派出的接待小姐和COSPLAY。我認為「互動遊戲誌」是成功的，真希望能早日看到量產型「互動遊戲誌」。

「遊戲誌特稿」，是貴刊變革後最值得稱贊的欄目，自82期以來，每期都是時事追擊，繼DC占卜，機實七宗罪後，又應八月十五之節，為中秋節有閑人仕提了好意見"係你屋企舉辦！！中秋通頂機壇爭霸戰！！"應節之餘，又教了大家如何增進朋友感情，更教了大家大請除家中的剩餘物質，這個欄目不單只得個講字，而且每次都有專人示範，又列明材料方法，和注意事項，唔睇真是讀者的損失，而且睇了後還可以照樣一試，(七宗罪就最好不要試了。)實在要多謝小健健及制作仝人。

刊登作品：

查姆 ? 女 (GP玲奈註：很久之前在九龍灣VIRTUAL ZONE還有《拳皇》的貼紙機，不過不知現在還有沒有了)



K 17 ?

新欄目！！
COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。快點寄照片來啦。

新人事新作風！！
GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。



所扮演遊戲：《櫻大戰》
所扮演人物：

上方左起：藤枝彩美= ALISON、神崎壽美麗=CHEMAIN、瑪莉亞=瑞穗、艾蓮絲=SHEENA、李紅蘭=南、桐島完奈=BO BO

下方左起：真宮寺櫻=小秋子、大神一郎=YRONNE



優秀作品：



DSK ？ ？

一定要贊一贊新任「惱懊GAME你教」教主GP玲奈和幕後黑手，將讀者的稿件作為裝飾和背景，一來豐富畫面，二來雖然這些景物的作者沒有稿費，但只要稿件被刊登，對作者來説已經是成功了，得到了別人的認同，這份高興的心情和成功感滿足感是用錢也買不到的，這樣做一石二鳥，的確相當了得！希望零式迪爾能繼續畫一些有關GP玲奈小姐的漫畫，令教眾能多些認識新任教主。

最後講一講貴刊83期中「攻略一族」的其中一部份內容重復出現而欠缺了部份其他內容，雖然只是小部份書有問題，但希望以後不要再出這類型的差錯。以及84期封面封底用了壓塑，能使書本更好地保存，真好！

若因為看此信而阻了各位的寶貴時間，對不起！

祝遊戲誌全體員工：工作順利，身體健康，財色兼收為所欲為！

貴家澪

GP玲奈的回覆:

很多貴家澪姐姐的意見及提點。唔，信中對我們的攻略速度不大滿意哩，真是十分的不好意思啊。不過，其實我們也有苦衷的。

據我所知，原來絕大部份廠商將資料給我們時，都會定下發放資料的時間限制表。例如到某月某日以後，方可介紹到第5版; 又或者到那一天以後，才可以公布哪一個隱藏人物; 又或者攻略到哪裏之後就不可以再攻略落去等等。而開發商這樣的目的，就是令遊戲的壽命不至於太短。所以基於這個因素，我們現在的攻略速度就比以前慢了。然而，姐姐你關於攻略的意見，我是會向編輯哥哥們反應的，請你放心吧。

至於這個「惱懊GAME你教」，多得你們的支持，現在我才放心了些。其實版面設計方面ARTIST阿★可助我不少啊，把這教粉飾得美輪美奐也是他的功勞。另一方面，很多人喜歡零式迪爾的漫畫啊，不過他總是畫人家的醜事，真過份呀。然而若大家喜歡看的話，我也無所謂啦。

唔? 84期的封面? 它是機神J.J.及子濃的傑作來。雖然我不大懂玩賽車GAME，但我也很喜歡啊。

以後希望姐姐你多點來信指點及給意見，令我們可以做得更好。

BY: G.P玲奈

優秀作品：

VIRUS20 男

給 GAME 畫廊的一點意見

Dear GP玲奈：

您好！沒寫錯您的名字吧？因看過了《GPM》85期，有感而發，於是便寫了這封信給你，雖然，或許這只是一封太過主觀的「意見信」，但也希望您能看畢才投進廢紙箱中，本人萬分感謝啦！

我在很久以前已喜歡上看畫廊的了，因為可以看到自己所喜歡的Games人物「擺出原作以外的姿勢」─(很古怪的「形容詞」)雖然作者們的畫功也各有所長，但看文字之餘亦嘗嘗畫也頗有樂趣的。

後來，每隔一期也看到黃小姐的畫，便開始覺得有問題了，您們《.GPM》不是一本Games的雜誌嗎？嗯，問題不在這裡，只是她又不是畫Games的人物，又不是在畫動畫人物，她的畫只是仿Clamp仿得很十足罷了，為何她每次也能夠得獎的呢？

最令人生你(激氣)的，是83期，為何只畫4個人頭也能勝過Andy那幅WACHEN RODER？可能我自己是WACHEN RODER迷吧！但我真的不明白，難道您們也是Clamp迷？還是您是「可憐」她？才讓她得獎呢？是與不是，也不該寫出來啊！(85期中那段字)會讓人誤會。想深一層，那有畫畫的人不窮？又要買紙，又要買材料如MAKER便是了，要＄34一支耶！可想畫一幅像Andys那樣的MARKER畫需要動用多少支MARKER、花費多少錢了，您自己也是畫畫之人，難道您不知？另外，學業問題。只是個人而言，在此也不想長篇了。

跟著下來，是一些小意見！

希望可用那段用來説人「可憐」的空位來寫評語，因為有評語才有進步嘛！不論是佳作，優秀作品，還是刊登作品，也希望有評語。就像以前那樣。

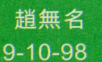
另外，其實《GPM》收不收自創畫的？可否也要求作者寫下題目？(有時也不知他們在畫那隻Games的人物耶)

很多謝您看到這裡啦！若不嫌可否在收到此信之後的一期GPM中提一提？讓我能知道您有收過這封信？之後的「意見接受，行動照舊」會不會這樣就您決定吧！始終每個人也有自己一套的做法，我也只是想有個人知道我的想法罷了。謝謝您啦！

若再有機會，我一定會再來信的！(希望下次是好的一方面吧！)Bye！

from

趙無名



9-10-98

刊登作品：



鄧偉權20 男

GP玲奈的回覆:

噢，終於收到些批評了，嗚~。但有意見總好過沒有意見，我會努力的！！

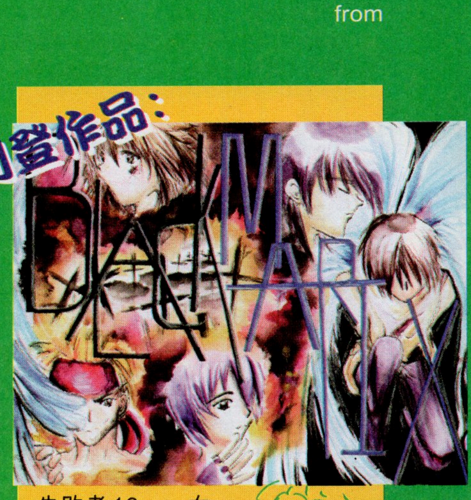
由於畫是咱們選的，所以不得不承認主觀觀點左右了選畫的意向。所以，以後我會多多詢問其他人的意見。不過我選畫雖就比較主觀，但我選畫純粹以畫面而論。因為我覺得這幅畫漂亮，見作者下過番心機，值得登、值得給稿費，就把它登出來，就是這麼簡單。而且那些稿費的作用也只不過是作小小獎勵而已。

至於寫評語方面，我想不會了。一來我想留出更多地方來登信或畫稿，二來我的功力比上代教主相差得太遠了，要這樣批評人家的畫，還沒有資格啊。跟大家胡扯一番、或者寫一些鼓勵的説話還可以喲。(不是可憐人呀，你這樣説會傷透我和黃小妹妹兩個少女的心啊！！)

哈哈，其實有人給意見我都不知多開心啊，不要太介懷。雖然我是女孩子，但也不是小器的人哩。以後有甚麼意見，不論是褒是貶，一定要來信通知我呀。呀，是了，我們是收自創畫的，還期待你的作品哩。

BY: GP玲奈

刊登作品：



失敗者16 女





識貨

致幕後黑手大人：

本人是第一次來信，希望黑手大人能回覆。

1.貴刊在78期的村田蓮爾訪問裡提及他的畫集「LIKE A BARANCE LIFE」是哪間出版社出的？因本人十分之想買他的畫集！！

2.《WACHEN RODER》的Sound Track CD有沒出過？如有，它的編號是？

3.為何貴刊在84期沒有了《WACHEN RODER》攻略？

4.希望貴刊能設立一個專介紹Game的人物設計師的專欄，並介紹他們的詳細資料，因為很多人也對這些插畫家(包括本人)想認識更多！！

5.最後想黑手大人估本人是男是女及年齡？

祝生活愉快！

古洛爾謹上

古洛爾：

1.你可以到各大日本百貨公司看看。

2.《WACHEN RODER》是有推出過Sound Track的，但是詳細的資料便不太清楚。

3.因為在一時間出現了很多遊戲，而這一些遊戲都有須要做攻略，所以它便被腰斬了。

4.這一個建議不錯，而且黑手有不少的插圖師都喜歡。

5.我推測你是女孩子，17歲吧！

幕後黑手覆

一錯再錯

70：幕後黑手

哈、哈、哈，幕後黑手，我終於知道你嘅真面目拿，你就係せがた三四郎嘅克隆體G.P.た三四郎Black X！！你係唔係好惊吧？不單只咁，我仲知道你好多衰野，如虐待兒童小健健，將真倒吊燒腳毛同對新任靚靚惱懊Game你教嘅煮持神(冇錯，係"神"，因為靚靚玲奈姐姐已經居代我心目中神嘅地位！)G.P玲奈過未意圖不軌！！(你唔駁否認拿)因為我親眼見到玲奈さま嘅番工日記第一章〔83期〕度有個心口寫住個B字？＝Black？幕後"黑手"嘅人對住玲奈さま不懷好意咁笑！咁佢唔係你仲會係邊個！)幕後黑手！你宜家係唔係好惊呢！？只要我一爆大骶你就會....不過只要你老老實實咁答我以下嘅問題，我就會當乜事都冇發生過！識做啦！！

Q1：請問Game Boy《第二次機械人大戰G》有幾多個分支？

Q2：請問SFC Game《魔裝機神》有冇隱藏機體，如有應該怎麼攞？

Q3：傳聞BANPRESTO會響N64上開發《機械人大戰》嘅第五作(第五次？)。這個傳聞可信性有幾高？

Q4：又係傳聞，聽講SONY將推出嘅PS後繼機PS 2可兼容PS嘅軟件，係唔係真架？我宜家想買PS，但聽到依個消息後又不敢買住，你話我應該買PS定係等PS 2呢？

Q5：宜家SS已開始沒落，請問SNK仲會唔會將《拳皇98》移植落SS度呢？如果唔會，咁《98》會移植落邊部家用機(除NEO-GEO)？

Q6：請問《侍魂64》有冇出過家用機版？

Q7：請問PS Game《With you～想凝望你》怎樣才能追求到天都老師？

Q8：請問SS Game《WACHEN RODER》怎樣才能使用超裝器技？

最後本人有一個小小的請求，就是希望電子遊戲信箱的排版退式可否變回以前那樣，因為現在的排版好像很浪費版位，雖然這樣很美觀，但卻不能更好地服務讀者，不如變回以前那樣讓電視遊戲信箱每一寸珍貴的版位都用來為讀者排憂解難，這不是更好嗎？

祝：《Game Players》銷量激增！！

仲有，請多的好似玲奈さま咁可愛嘅女編輯。咁就讀者好！編輯(男)好！香港好！世界就有前途！！！

文一屋七杰集之

白帽神探馬三奇(マサキ)

敬上

UC.1998.9.23

白帽神探馬三奇(マサキ)：

喂，事先聲明那個B不是BLACK，而是真正的B—古××B，不要搞錯，因為黑手是不會對GP鈴奈有不軌企圖，再者我也沒有燒小健健的腳毛。

1.遊戲中一共有8個分支

2.這遊戲是沒有秘技的。

3.有這樣的傳聞嗎？

4.如果真的可以兼容舊GAME的話，我便會等多一會後便買PS 2，但是這消息仍未緟証實。

5.SNK公佈了會將拳王98移植到DC。

6.因為基板的問題，所以這遊戲不可能移植到現時的家用機。

7.因為要先跟她完成了所有會發生的特別事件才可。

8.是要靠升級得回來的，比心機儲LEVEL吧。

你喜歡以前的信箱嗎？但是現在的信箱給人的感覺不錯，最多以後答多幾封信吧！

幕後黑手覆

遊戲誌是綠州

致幕後黑手先生：

小弟第一次來信，希望您能夠在85期內刊登。以下有幾條問題想問幕後黑手先生你。

1.PS的峠MAX 2和SS的峠KING 2有甚麼分別呀。

2.黑手先生你可不可以刊登Dec Athlete的秘技給我呢？

3.遊戲專賣店會否開分店，因為我本人希望可在長洲開設分店。

4.PS的METAL GEAR SOLID有沒有秘技呀。

5.SS的DEEP FEAR好玩嗎？

6.我的字值多少分？

7.最後一條問題，SS會否推出THE KING OF FIGHTERS 98'呀。

祝GPM工作人員身體健康，銷量上升

林健威AND蔡根上

林健威AND蔡根：

1.這兩隻是不同的遊戲，相同的便是都是賽車遊戲。

2.以8500分或以上完成遊戲一次，之後按着X來進入遊戲便會出現一個新人物。

3.好！有機會的話，一定會，信我。

4.秘技？好像沒有。

5.這遊戲給我的感覺跟《BIO HAZARD》十分相似，但它仍有自己獨特之處。

6.20分，希望你不會難過。

7.因為SNK會在DC上推出《拳王98》，這樣可能不會在SS上推出的了。


幕後黑手覆

梅開二度

幕後黑手先生：

你好嗎？本人是第二次寄信上來，希望你再一次替本人解答以下的問題，Thank you！

1) 在《Black/Matrix》中，怎樣才可以在戰鬥中拿到Rank呢？
2) 你認為《同級生3》會否移植到DC嗎？
3) 你喜歡《Sentimental Graffiti》這個遊戲好玩嗎？你給它多少分？
4) 遲些NEC會有甚麼名作移植到DC呢？
5) 請問你覺得《Neo Geo Pocket》的機能怎樣？
6) 遲些你們會增設其他專欄嗎？
7) 請問「狩」和「翔」由日文所翻譯出來的英文是怎樣寫的？

最後祝你們的業務蒸蒸日上及工作順利！

《Sentimental Graffiti》迷獵武狩上

獵武狩：

1.以最少的回合數完成一版的遊戲，而且還要減少使用回復的次數，總之達成所有苛刻條件便可的了。
2.《同級生3》雖然是公佈過在開發中，但相信暫時不會在DC上推出，因為電腦版還未出嘛。
3.黑手覺得遊戲性便不太高了，最多只有50分，但是甲斐智久的作畫卻有一定的水準。
4.NEC在DC上推出的遊戲暫時有《SEVENTH CROSS》、《戰國TURB》和《MONSTER BREED》，至於比較注目的便有《MERCURIUS PRETTY》
5.《Neo Geo Pocket》的機能會在今期會有介紹
6.我們在計劃中，不過如果讀者有要求的話，可以提供給我們的啊，THANK YOU！
7.「狩」便是SHU，而「翔」便是SHOU

幕後黑手覆

我最愛的信

致黑手大人：

你好嗎？麻煩你幫我解答問題好嗎？

一、在《MYSTIC MIND》中，我追阿圭，但係到故事後期，佢無啦啦同我分手？到底要同阿圭HAPPY ENDING，各能力值到底要升到哪個情度呢？(我和阿圭的感情已經最TOP了)。還有可否提供，此GAME內特別事件發生的日子呢？

二、還有SQUARE廠出過的GAME 的資料，在哪裡可找到呢？(在SQUARE的網頁中找過了沒有呢？)我想找由紅白機至現今她們出過多少隻GAME的資料呢？她們有沒有出過一些目錄呢？如有可否告訴我出版社及名字呢？謝謝你！

查姆上

九月三十日(對不起，字體不美，又錯別字多！！)

查姆：

1.因為這遊戲是要從一而終的，不可以貪新忘舊。而你須要的特別日子的資料，相信只會在研究坊出現。
2.在PS網頁的只由超任開始，而SQUARE所出過的遊戲資料，可以在她推出過的相關刊物中得到一些情報。不過她本身便沒有推出過目錄了。

幕後黑手覆



ONLY YOU

TO唯一的依靠親愛的幕後黑手先生：

小女第一次來信，想問你一些對於我來說是終身大事的問題。

1.《Lunar》&《Lunar 2》有沒有網址架？
2.《Lunar》系列仲會唔會出續集？
3.貴刊曾於79期第129頁刊登過《Lunar》的模型，香港有冇得買？如有，在那裡可買到？
4.《Lunar 2》有沒有秘技？
5.小女曾於數日前玩《Lunar 2》時想Load Game，但Load唔到，後來關機後再開過，竟然冇曬呢隻Game嘅save(即將打爆機)，Why？

From深受創傷，極度悲慘非常喜歡《Lunar》的問題少女南茜

南茜：

(希望貴刊盡快刊登，另祝貴刊銷量蒸蒸日上)

1.《Lunar》的獨立網址好像便沒有了，但你可以到角川書店的網址看看。
2.暫時還沒有公佈過會出續集。
3.到銅鑼灣中心找找吧！
4.秘技便沒有了，而隱藏事件便可以看攻略。
5.除了你的碟有問題之外，你的SAVE也有可能出現了問題。

幕後黑手覆



賽車高手

幕後黑手先生：

你好！我是第一次來信的！希望黑手大人能解答我的問題：

(1) 超任有隻GAME叫「超級機械人大戰外傳之魔裝機神」，裡面最終版是叫「邪神降臨」，我在這版「說得」了白河愁，但是無論怎樣攻擊真ナグツアートも是沒有損傷，我想請問怎樣才可以打敗真ナグツアート呢？(我曾看過GAME EXPRESS的攻略，但也是不能過這版)
(2) 在PS的「第四次機械人大戰S」的故事是否與超任的《第四次》一樣？
(3) 將在PS出的《機戰F》，會否有PS的獨有系統？
(4)《SD G GENERATION》會否有下集呢？
(5) 在PS的電車GO裡，有沒有秘技或隱藏路線？
(6) 在街機的《電車GO 2》的681路線的出現方法是怎樣呢？
(7) PS的《電車GO 2》會否也有681隱藏路線呢？
(8) 究竟《新世紀GPX CYBER FORMULA》和《PATLABOR THE GAME》幾時出？

希望你能解答這些問題(特別是(1)題)

祝銷路NO.1！

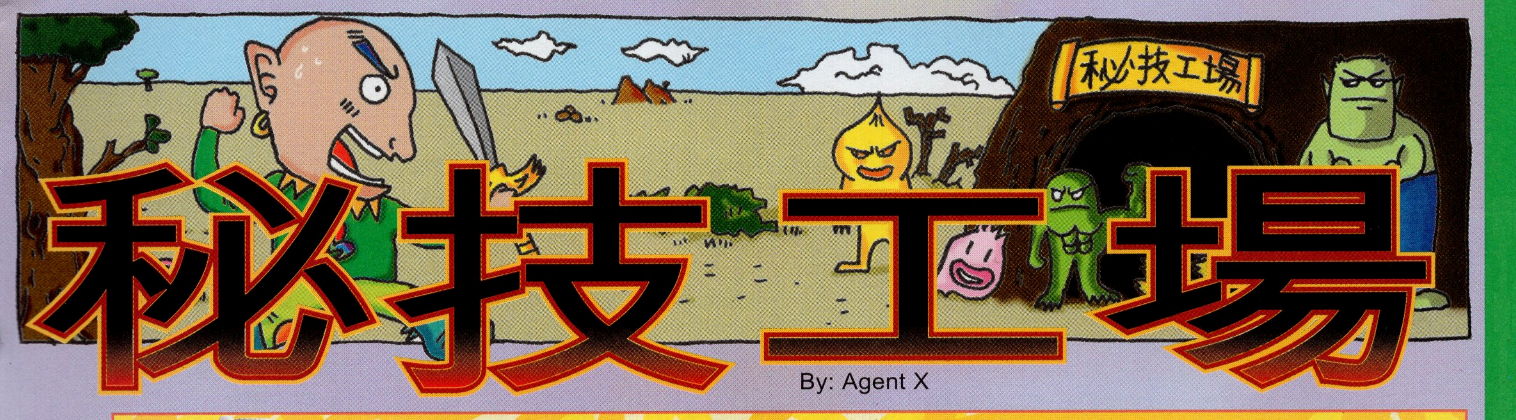
風見車仁上

風見車仁：

1.你只要讓白河愁乘着ネオグランゾン並使用ブラックホールクラスター攻擊真ナグツアート一次，之後便可以攻擊到他了。
2.PS版的比超任的多了幾版。
3.未有清楚公佈。
4.以遊戲的高銷量來看，很大機會會推出續集，但是還沒有正式公佈。
5.是沒有秘技和隱藏路線的。
6.「北越急行681系」是一條秘密路線，出現方法首先按着『START掣和腳踏』(響號掣)後入錢。之後便叫玩者開始遊戲，但千萬不要理會它並放開START掣和腳踏。接着便將『掣動(BRAKE)桿推至「非常」位置，並且將「加速桿拉至3」的位置後才按START掣。最後在選路線時將加速桿拉至最下，便可選到「北越急行681系」了。
7.留意今期山寺良牙的介紹吧！
8.預定會在98年內發售。



幕後黑手覆



秘技工場

By: Agent X

一級猛料 隱藏人物、模式

遊戲：MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER
機種：Sega Saturn

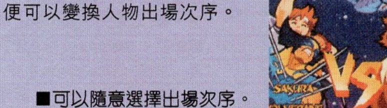
隱藏人物	輸入方法
MEGA ZANGIEF	按著START鍵來選擇BLACK HEART
曬黑了的春日野櫻	按著START鍵來選擇HULK
SHADOW	按著START鍵來選擇DHASLIM
U.S. AGENT	按著START鍵來選擇VEGA
MISFESTO	按著START鍵來選擇OMEGA RED
ARMOR SPIDERMAN	按著START鍵來選擇SPIDERMAN


■輸入方法比起街機版簡易得多。

隱藏模式

要這個Sega Saturn版獨有的隱藏模式出現，首先要完成「ARCADE MODE」(Continue次數不限)，當欣賞過Ending畫面後，便可以設定以下一些選項：

●可以在「ARCADE MODE」/「VS MODE」中，選擇相同角色來組成隊伍。
●GAME SPEED可以有8個階段的調教。
●在「VS MODE」中，可以令體力一直處於MAX狀態。
●可以選用角色的Original Colour。


■使用相同人物。

角色亂入

玩者要令特定角色亂入的話，首先要達成以共通條件：

一、2P不可以亂入
二、No Continue
三、兩位組員角色未曾戰敗

Cancal勝利姿勢

當玩者成功KO對手之後，在出現勝利姿勢時按一下L鍵，便可以將勝利姿勢Cancal，而玩者便可以自由使出各種招式去"鞭屍"了！！

玩者除了要達成共通條件之外，更需要完成以下條件，才會令特定的對手於第6戰出現亂入的情況：

真．憲磨呂

使用角色「憲磨呂」，當「VS」畫面出現時，便按著3個腳掣不放，直至戰鬥開始。成功的話，玩者便會發現憲磨呂可以作出4段跳躍，而且更可以以此來避過「Omega Destory」及「昇龍裂破」等Hyper Combos。

另外，若玩者在「ARCADE MODE」中能夠以3次或以上的Variable Combo Finish(以下簡稱：VCF)或Hyper Combo Fnish(以下簡稱：HCF)擊敗對手，及以No Continue的情況下完成遊戲，便會有另一隱藏模式出現：

●在「ARCADE MODE」/「VS MODE」中，可以令Hyper Combo計一直處於MAX狀態。

先發交代

戰鬥開始前，會出現一個「VS」畫面。這時玩者只需要按著3個拳掣不放，便可以變換人物出場次序。

■可以隨意選擇出場次序。

亂入角色

(要在第5戰前完成下列條件)

曬黑了的春日野櫻和豪鬼－所有回合均要用Hyper Combo Fnish對手；或曾2次Variable Combo Finish對手。

SHADOW和VEGA－所有回合均要用Hyper Combo Fnish對手；或曾4次Variable Combo Finish對手。

MEGA ZANGIEF和VEGA－1.所有回合均要用Hyper Combo Fnish對手；或曾4次Variable Combo Finish對手。2.所有回合均要取得First Attack。3.每個回合均需要「先發交代」。(即按著3個拳掣不放，以變換人物出場次序。)



二級勁料 第六個ISM

遊戲：STREET FIGHTER ZERO 3
機種：街機

由於《STREET FIGHTER ZERO 3》中有某些隱藏模式可能是需要一段時間後才會自行解開，因此只要看見Title畫面變了藍色時(表示此隱藏模式已可使用)，便按著輕拳和輕腳，再按START開始遊戲。這樣，玩者所使用的角色便會出現以下變化：

1.攻擊力奇低；
2.容易被對手擊暈；
3.Guard gauge非常之短；
4.不可Cancel通常技；
5.但獲得的分數會較多。



二級勁料 隱藏戰機2部

遊戲：SPACE BOMBER
機種：街機

隱藏戰機－謎之金屬「凸」

玩者投入硬幣之後，便順序輸入：「↑、↑、↑、↓、↓、↓、↑、↑、↑、↑、↑、↑、↑」(即3次上、3次下、7次上)，然後按START進入遊戲便可。

隱藏戰機－「Long Arm Version」

玩者投入硬幣之後，便順序輸入：「→、→、→、←、←、←、→、→、→、→、→、→、→」(即3次右、3次左、7次右)，然後按START進入遊戲便可。



隱藏模式

遊戲：DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE
機種：街機

No Handicap Mode(通訊對戰專用)

為了保持對戰時的刺激性，因此遊戲特設一個Assistant機能，令頭車與尾車之間的距離不會太遠。不過，若果玩者想於對戰時解除此機能的話，便按著4個VR掣來選擇賽道，當畫面左上方的點變為白色，便表示成功解除了。

Radar擴大縮小機能

玩者若想調教Radar的擴大縮小機能的話，就可以先按著START掣來VR掣來控制Radar擴大或縮小。另外，不同的VR掣均有不同的效果，詳情則請參閱下表：

Vocal Change

當畫面出現「GENTLEMEN START YOUR ENGINES」的時候，玩者便立刻按著START掣不放，直至遊戲開始為止。成功的話，遊戲的音樂便會和原來的有所不同。

按著START掣後－
VR1：擴大
VR2：微微擴大
VR3：通常
VR4：微微縮小

二級
勁料

不同功用的衣飾組合

遊戲：Let's Smash
機種：Nintendo 64

在《Let's Smash》中，本是設有一個可以讓玩者隨意為球手更換衣飾的模式。(但是玩者要在「Challenge Mode」中勝出才可獲得各衣飾)不過，原來只要為球手換上特定的衣飾，便可以獲得不同程度的Power-Up。究竟如何組合配搭，則請留意下表：



■只要勝出賽事，衣飾便會增加。

衣飾替換一覽表

套裝名稱	裝備 ITEM	效果
Santa	帽子、服、褲(ズボン)、靴	在冰球場上不會出現溜滑情況
教練	服、褲(ズボン)、靴、球拍(ラケット)	增加擊球(Stroke)及控球(Control)力
怪獸	頭、服、褲(ズボン)、足、手、尾巴(しっぽ)	令「岩漿」無效化。在增加擊球力之餘，卻減低走動(Footwork)能力
天使	Wedding Dress上下(ウェディングドレスの上下)、羽、輪	除在冰球場上不會出現溜滑情況之外，更會增加控球力
惡魔	水著の上下、翅翼(はね)、つの	令「岩漿」無效化，及增加擊球力
貓	服、褲(ズボン)、足、手、尾巴、ねこみみ	除在冰球場上不會出現溜滑情況之外，更會增加走動能力
體育	體操服、 Bloomers(ぶるま)、教練褲(コーチズボン)	增加擊球(Stroke)及控球(Control)力
Bunny	耳、尾巴、 One-piece 水著、高跟鞋(ハイヒール)*	增加走動能力
紳士	大禮帽(シルクハット)、燕尾服上下、白い手袋	沒有挑撥及勝利姿勢

*ハイヒール(マレイラの靴)

二級
勁料

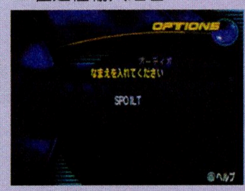
使用隱藏車輛及選擇所有賽道

遊戲：OVER DRIVING III HOT PURSUIT
機種：PlayStation

玩者首先進入OPTION(オプション)畫面，然後選擇「User Name」(ユーザーネーム)一項，輸入：SPOILT這個名字，完成後退出OPTION畫面。之後，你便可以在各模式中使用所有車輛及選擇所有賽道了。

此外，同樣在OPTION畫面中選擇「User Name」，然後輸入：SEEALL這個名字，完成後便可以在視點(カメラ)一項中，將一些本來只在Replay上出現的視點變更為比賽時使用的視點了。

■在這裡輸入姓名。





■速度驚人的超級跑車。

■以這視點比賽實在非常困難。





出現所有賽道

遊戲：峠MAX 2
機種：PlayStation

選擇所有賽道

在標題畫面出現時，首先同時按著L1、L2、R1、R2不放(成功的話會有一下效果音)，之後再同時按↓＋×(成功的話同樣會有一下效果音)。跟著以這情況下按START鍵進入遊戲，便可以不用爆機而獲得所有賽道。若玩者仍不明白的話，則請參考下流程所示：

1. 同時按著L1、L2、R1、R2不放
↓
2. 同時按著L1、L2、R1、R2不放之下，同時按↓＋×
↓
3.在完成1+2的情況下(不要放手)，再按START鍵進入遊戲

另外，在「SCHOOL」模式中，玩者在完成首3個LEVEL之後，便會與土屋圭市進行畢業測試。若果玩者測試合格的話，便會獲得MR.NXS賽車；不過，如果不合格的話，玩者便會得到一隻"羊"作為安慰。



■記住！整個過程要一氣呵成。



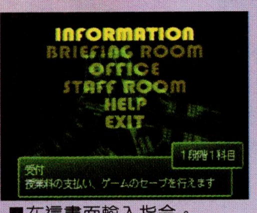
■所有賽道出現了。



駕駛巡航導彈？！

遊戲：成為駕駛員吧！
機種：PlayStation

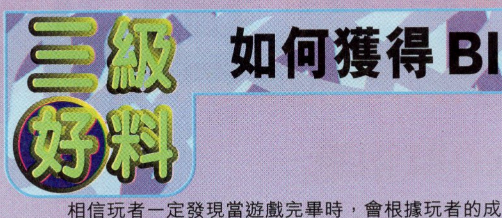
玩者首先選擇進入「JET COURSE」模式，當輸入姓名之後便會到達飛行訓練學校畫面。這時，玩者便順序輸入：「→、←、→、←、↑、↑、↑、△」，之後便會有一聲音效表示成功。玩者跟著便進入「OFFICE」中，然後叫教官小姐為你找尋"兼職"。當進入選擇飛機畫面時，便會發現出現一隻隱藏機體－「SUPER SHIMADA 3C」。事實上，這是並非真正的機體，而是大家十分熟悉的"戰斧"巡航導彈！




■在這畫面輸入指令。



■導彈速度驚人，還是小心控制。



如何獲得 BIG BOSS 稱號？

遊戲：METAL GEAR SOLID
機種：PlayStation

相信玩者一定發現當遊戲完畢時，會根據玩者的成績而給予一些特殊的稱號。當中，堪稱最強的稱號分別是：「FOX」及「BIG BOSS」。不過，究竟如何才能獲得此稱號，則請留意以下的條件：

FOX

1.被敵人發現的回數要在4次以下；
2.殺敵人數不能超過25人；
3.使用RATION回數不可超過1個；
4.遊戲時間必須在3小時之內；及
5.要在No Continue的情況下完成遊戲。

BIG BOSS

在雷達關掉的情況下，以FOX的條件完成遊戲便可。



隱藏 OPTION 及人物

遊戲：幪面超人
機種：PlayStation

大家有沒有發現當玩者使用某人物來完成1P對戰模式後，OPTION中便會出現一些特別隱藏項，而方法則可參與下表。當然，除此方法之外，玩者亦可以在「DIGITAL CARD MODE」中，利用「抽卡」來獲得這些設定的，但就得依靠一點"運氣"了！

隱藏設定

名稱	方法	效果	卡編號
「狂喜！怒濤之連續技」	使用幪面超人一、二號完成 1P 對戰模式	取消技的收招時間	4
「奇怪！折骨之刑」	使用 HACHI-ONNA(怪異！蜂女)完成 1P 對戰模式	人物會變得扭曲，有如"軟皮蛇"	12
「亂戰！回轉舞台」	使用 HL-KAMELEON 完成 1P 對戰模式	對戰時，舞台會慢慢旋轉	30
「特製！膨脹面具」	使用 GARAGARANDA 完成 1P 對戰模式	人物受傷後，頭部會逐漸脹大	43
「爆裂！無限火花」	使用 SABOTEGURON 完成 1P 對戰模式	擊中對手會出現大量火花	50
「危險！魔之反重力地帶」	使用 PIRAZAURUSU 完成 1P 對戰模式	提供 3 種重力調教	66
「驚異！時空大改造計劃」	使用 SG-KAMELEON 完成 1P 對戰模式	設有 3 種遊戲的速度	94
「仰天！伸縮怪實驗」	使用 GANIKOUMORU 完成 1P 對戰模式	調教視點	97



隱藏人物

	方法
本鄉猛	在「DIGITAL CARD MODE」中抽得「74」號卡，然後於人物選擇畫面時按↑來選擇幪面超人 1 號。
一文字隼人	在「DIGITAL CARD MODE」中抽得「74」號卡，然後於人物選擇畫面時按↑來選擇幪面超人 2 號。
一文字隼人(戴帽)	在「DIGITAL CARD MODE」中抽得「74」號卡，然後於人物選擇畫面時按↑ +L1 來選擇幪面超人 2 號。
戰鬥員	在「DIGITAL CARD MODE」中抽得「79」號卡，然後於人物選擇畫面時按↑/↓來選擇其餘人物。
地獄大使	使用 KUMO-OTOKO(怪奇蜘蛛男)完成 1P 對戰模式，然後於人物選擇畫面時按↑/↓來選擇 GARAGARANDA。
HL-KAMELEON	完成「STORY MODE」中的「RIDER STORY」
假幪面超人	完成「STORY MODE」中的「SHOCKER STORY」



《1943 改》特殊武器

遊戲：CAPCOM GENERATION～第一集　擊墜王時代～
機種：PlayStation/Sega Saturn

基本上，此秘技的使用方法和《1942》差不多，都是於戰機出發前輸入指令，當戰機翻完跟斗後，便可以獲得一些特定的武器。至於各關的指令，則詳列於下表中：

*(？)為Sega Saturn版本

指令

	Player 1	Player 2	武器
Stage 1	→	↗	SHOT GUN
Stage 2	↖	↓ + △(X)*	LASER
Stage 3	○(A/C)	↖	3 WAY
Stage 4	↙ + ○(A/C)	↑ + ○(A/C)	3 WAY
Stage 5	←	↘ + ○(A/C)	SHELL
Stage 6	↙ + △(X)	↖ + ○(A/C)	LASER
Stage 7	↓ + ○(A/C)+ △(X)	△(X)	3 WAY
Stage 8	↙ + △(X)	↓ + ○(A/C)	LASER
Stage 9	↖ + △(X)	↘ + ○(A/C)+ △(X)	SHELL
Stage 10	↑ + ○(A/C)	↖	3 WAY


■使用秘技後，戰鬥便會輕鬆得多。





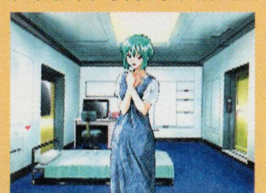
C's WARE又有新作發表

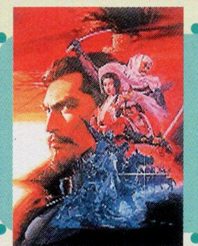
繼《Re-leaf》後，C's WARE又有一新作宣佈推出，其名字便是《散櫻 CHIRU-HANA》。故事圍繞有「櫻御殿」之稱的櫻沢家謎之殺人事件而展開，遊戲預定明年一月發售。(積奇)



你移植時我又移植

正當C's WARE把SATURN上極受歡迎的遊戲《EVE The lost one》移植至Win95時，URAN亦決定把旗下《Girl Doll Toy～請給我靈魂～》移植至SATURN上，電腦版於去年末發售時得到不俗的評價，有興趣的朋友便要留意了，SATURN版預定冬季發售。(積奇)





又是信長！

KOEI繼《信長之野望Internet》後的另一作品便是「烈風傳」！系統會繼承之前的「將星錄」，遊戲預定12月發售，11800日圓。(積奇)

又是KOEI消息

除了《ANGELIQUE》系列外，絕少生產戀愛育成遊戲的KOEI將會推出一個名為《約束之絆》的同類型遊戲，故事圍繞自幼和初戀情人失去聯絡的主角，長大後決定把她尋回。預定冬季發售，9800日圓。另外中文版《三國誌威力加強版》則預定12月發售，三國迷注意了。(積奇)



各位心跳迷又要等待了，因為限定版製作問題，遊戲將會延至11月初推出，喜歡這遊戲的朋友又要等等了。(積奇)

小道資料一則

不知道大家有否玩《Fifteen》呢？這個遊戲的玩法還算特別，沒有特定Password的話，要玩得「開心」便十分難，現大家可往以下的網址看看，因為除了所有Password外，遊戲內一些特別的網址亦有提及，有興趣的朋友可往一看。(利用Copy and Phase來輸入Password等便會較方便)。(積奇)

網址：http://plaza22.mbn.or.jp/~tenjo/kouryaku_frame.html

Psygnosis宣布裁員

Psygnosis承認將會關閉設於英國曼徹斯特的發展部門，並因此而削減了75名員工。據Psygnosis發言人表示，由於公司近年發展過急，而令盈利大幅減少，加上近期世界經濟出現衰退現象，因此削減成本及員工是非不得而的做法。不過，裁員事件似乎並未影響到Psygnosis開發軟件的進度，只是令人擔心其他公司會否同樣出現問題吧！(Agent X)

NETSCAPE新版本推出

NETSCAPE Communitor 4.5版的新功能相信很多讀者都有用過了。這個版本除了兩次公開測試外，用戶也曾有機會試用新的SEARCH等功能。4.5版本的其他重要改變是方便用戶從不同的電腦存取INTERNET－例如企業用戶可從家裡的電腦進入網路。(古拉拉_B)

登陸諾曼第！雷霆救兵！！！

Empire Interactive宣布將會推出一隻以第2次世界大戰作為題材的戰略遊戲－《The Airborne of Normandy》，而故事則講述於諾曼第登陸戰前夕，有盟軍士兵落入德軍之手，所以玩者便需要帶領一隊18人的部隊深入德軍防線，以拯救那班正危在旦夕的盟軍隊友。遊戲將會有9個任務，而售價及發售日則未有公布。(Agent X)

Electronic Arts於南韓設立支部

Electronic Arts宣布將會於南韓成立－Electronic Arts Korea Ltd，主要目的除了為打開韓國市場外，更希望以此作為監察亞洲區的盜版情況。現時，Electronic Arts亞洲區總部是設於澳洲，除了Electronic Arts Korea Ltd之外，尚有Electronic Arts Square(為日本推出Electronic Arts遊戲)及Square Electronic Arts(為美國推出Square遊戲)二個部門存在。(Agent X)

女性 和電腦不相容？

一直都有電腦使用者覺得，電腦等科技用品，其使用者是以男性居多，原因是「女性對電腦沒有興趣」。於是美國大學婦女協會(American Association of University Women - AAUW)進行了一個調查，結果發現以前的性別縫溝(sexual gap)--「數學」和「科學」漸漸縮少，而另一個gap「電腦」卻漸漸擴大，原因是：「許多遊戲軟體都是使用典型的性別角色。」女性對電腦軟件的計設都不感到興趣是女性較少使用的原因。根據緬因州科羅拉多學校的教授Tracy Camp的研究顯示，1983及1984年裡，有37.1%的電腦科學畢業生都是女性 - 但是這數字於1993及1994年下降至28.4%。(數字資料來源：香港勝網)(古拉拉_B)

Trespasser : Jurassic Park



製造商：Electronic Arts
發售日：10月20日
遊戲性質：ACT
系統要求：Windows® 95 or Windows® 98、Pentium 166Mhz、32 MB RAM、120 MB free disk space、Direct X 6.0、Windows® compatible mouse、Windows® compatible sound card、4x CD-ROM、1 MB Video Card
Recommended: AMD K6-2 OR Pentium II 266MHz Processor、64MB RAM、AGP2X 3D Accelerator Card



迷失之後～

By: Agent X



故事

故事要是發生在"The Lost World"之後，當時人們對"Site B"中存在恐龍之事仍然半信半疑，故此島上的情況一直被視為神話看待……。

一日，主角所乘坐的飛機因故障而墜落於哥斯達黎加附近海域。當主角甦醒時，竟然發現自己身處於一個美麗的熱帶荒島之上，然而他很快便知道這個小島中，正生存著一些本應絕種的危險動物！！

模仿真實的環境

在《Trespasser：Jurassic Park》之中，所有的恐龍均有各具特色的性格，而玩者亦可以自由地決定如何行動，例如：一些素食的恐龍並不會隨意襲擊人類、當恐龍(如：速龍)發現自己處於劣勢時，便會立即逃走等等。

另外，遊戲中所有的物件皆可以予玩者使用，例如玩者可以利用門作掩護，甚至隨手拾起一些木棍便可以作武器之用。這種設計不但令遊戲內容更加豐富，而且更能營造出一種於野外求生時的恐怖感覺。

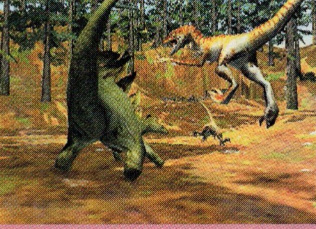


■用鐵棍打牠吧！

■有槍的話，便舒服得多了。



■恐龍的造型，各具特色。



■恐龍打架！內鬨？

仲未有得睇 NBA ，你話點算？

NBA Live 99

製造商：Electronic Arts
發售日：11月1日
遊戲性質：SPT

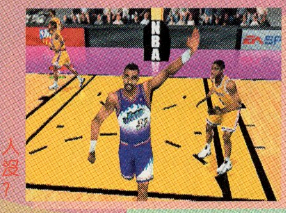
大受歡迎的運動遊戲《NBA Live 99》很快就會同大家見面，雖然現在NBA尚因工潮關係而令多場賽事消取，但相信很快便可以平息下來。(因為有消息謂資方已經取得優勢，故勞方將會被迫作出妥協)不過，在觀賞新一季球之前，大家已可以於家中組織一場NBA賽事了！甚麼？我所講的是《NBA Live 99》呀！

在今集中，遊戲除了同樣收錄了球員最新資料外，所有球員皆以真實姓名示人。此外，遊戲亦使用了全新的Motion Capture，令球員動作更為流暢和迫真，而玩者亦可以很容易便可以分辨出各球星。至於模式方面，將設有街機模式、練習模式、常規賽模式及自行建立新聯賽的GM模式。

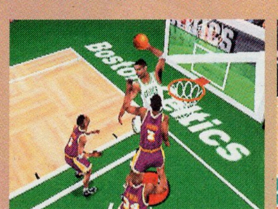
除此之外，每當有大賽舉行時，球員的變得非常雀躍及興奮；而在球員出現犯規或美妙灌籃時，更會有像電視直播時的球員大特寫鏡頭。總之，只要你一進入比賽，便會發現自己已經是一位球場巨星了！！(純粹筆者幻想)

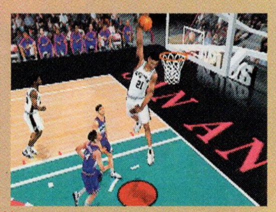


■Free Throw。

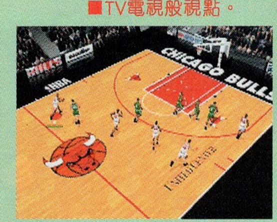


■你覺得人物表情有沒有改變呢？

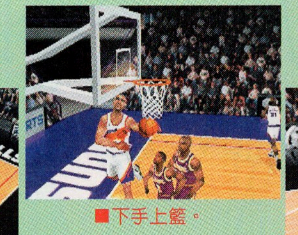




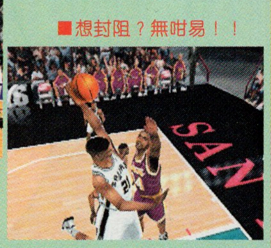
■灌籃！！



■TV電視般視點。



■下手上籃。



■想封阻？無咁易！！

文：積奇



PALETTE

製造商：FAIRYTALE
發售日：11月20日
售價：7800日圓
遊戲性質：AVG／18禁
系統需求：Pentium 100MHz以上，Win95／98

～一個完全屬於你的戀愛故事～

遊戲內容

大家玩這類型的戀愛AVG遊戲時，曾經試過喜歡上女主角以外的女孩子嗎？雖然是這樣，但是不把女主角追到手總是像欠缺甚麼似的，實在左右做人難。但是大家玩這個PALETTE時便不用擔心這個問題了，因為遊戲內並沒有特定的女主角，只要你喜歡上某一位女孩子，故事便會隨著這個女孩而發展，這樣子就是愛上一個不突出的女孩也可以有美滿的結局了！

STORY

遊戲會以「學園生活中的最後一個夏天」為舞台，進行的時間為兩星期，期間如期末考試、學園中的特別事件等是會固定發生的。除此之外，由於各個女孩子的性格也不同，玩者所要作出的選擇亦會有所變化。另外，遊戲內除了學校本身外，就是公園、DISCO和醫院場所等亦會出現，要珍惜機會啊！



■不要浪費大好夏天啊！



■各個女孩也有不同的性格。



■遊戲內出現的女孩子十分多，你會選擇誰呢？

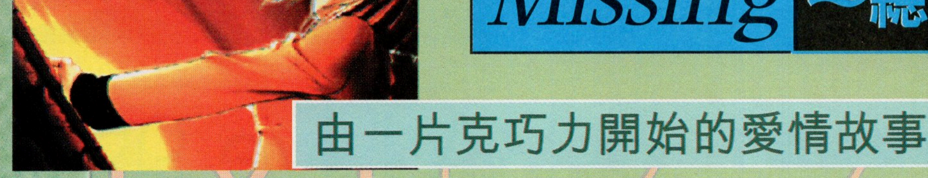


■不同的女孩子會有不同的事件發生。



■在醫院裡會有甚麼事發生呢？真令人期待……。

文：積奇



Missing～總有一天會～

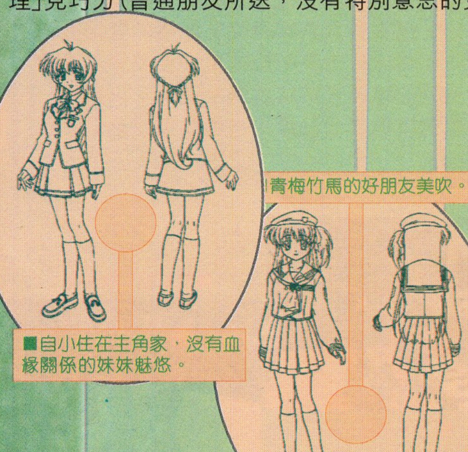
由一片克巧力開始的愛情故事

製造商：PINKPINEAPPLE
發售日：11月下旬
售價：8800日圓
遊戲性質：AVG／18禁
系統需求：Pentium 100MHz以上，Win95／98

STORY

在畢業前夕，大家也會份外珍惜校園內的每一分秒，而遊戲內各個主人翁除了要在畢業前夕過得更有意義外，另一個特別日子也是於這段時間內發生，那便是「情人節」。對主角來說，這個日子可說是更有意義了，並不是他會收到很多克巧力，相反，每年他收到的，只是他青梅竹馬的朋友「美吹」和「魅悠」所送的「義理」克巧力（普通朋友所送，沒有特別意思的克巧力）。

可是這一年的情人節卻不同了，閒在家中的主角竟收到了一份包裹，內裡竟是一塊名正言順的情人節克巧力！包裹由紅色絲帶包著，會是一位溫柔的女孩子送的嗎？由於沒有署名的關係，主角便開始了他的尋人大行動了……。



■青梅竹馬的好朋友美吹。

■自小住在主角家，沒有血緣關係的妹妹魅悠。



■會是由那位女孩所送的呢？



■會是……美吹嗎？

■這個神秘的女孩子又是誰呢？

文：積奇

製造商：KOEI
發行：第三波
發售日：發售中
遊戲類型：SLG
系統要求：CPU Pentium 100MHz以上



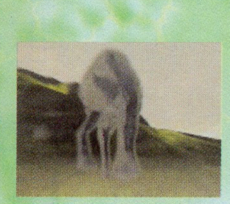
成吉思汗IV 中文版

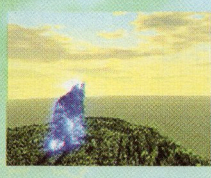
稱霸歐亞是我夢想！

前言

遊戲的故事背景不在這裡詳談了，因為這個中文版遊戲內，玩者是可以隨意看到各個歷史人物的背景的，除了虛構人物外，其餘各人皆有其資料可尋。







一切從擴建開始！

遊戲開始選擇好劇本和國王後便可正式開始遊戲，以成吉思汗為例吧，在地圖畫面可看到敵我雙方的勢力範圍，己方會以藍色表示。雖然己方現時可以立即進行各種建設，可是如果沒有足夠勢力範圍建設亦等同徒然。由於己方的勢力範圍和敵方是不能重疊的，亦即是一開始如不爭取較多勢力範圍來建設的話，到最後便沒有足夠的資源和敵方戰鬥了。



■在地圖上看見的藍色方格便是我方的勢力範圍。

■把勞動單位移往和都市相鄰的地方，選「擴建」，再選「繼續」。



■看吧，勢力逐漸擴大了。

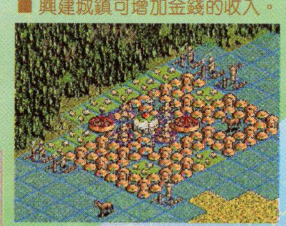


■最多可以同時4個勞動單位一起執行擴建。

冇錢便萬萬不能！

和糧食一樣不可缺少的便是金錢了，各種設施的興建也是需要金錢的。為了要增加春和秋兩季的收入，於勢力範圍內建設城鎮便是其中一個方法。建設城鎮的，最好是陣中持有「商業」特殊技能的人，這樣子便可事半功倍了。

另一個增加金錢的方法，便是把存有的糧食賣掉兼錢。在都市視窗中選「賣出」，再選負責的將軍，便可決定賣出的糧食數量和看到所得的金錢多少了。



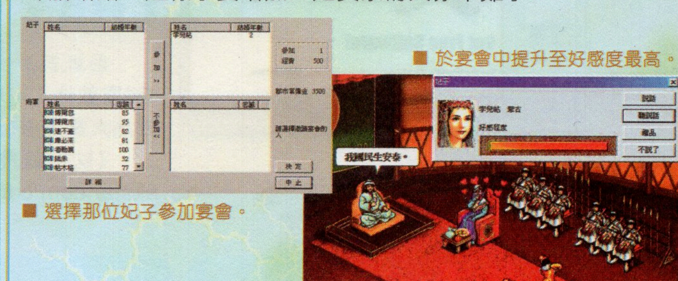
■興建城鎮可增加金錢的收入。



■另一個方法便是把糧食賣掉。

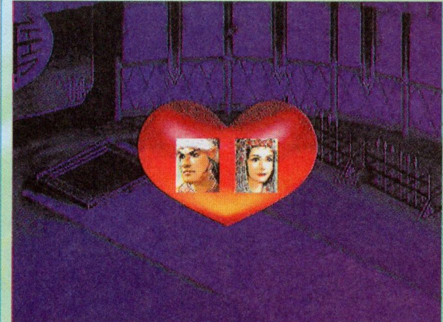
人材「仔仔」！？

雖然在都市視窗中選「錄用」便可派出武將於城內搜索一些流浪將軍，可是長此下去亦不是辦法，因為這些將軍的質素此終也是參差。若想找個人來繼承王位，最好還是自己的兒女吧！於都市視窗中選「宴」，便可邀請妃子參加宴會，只要在宴會中得到妃子歡心，於晚上妃子便有機會到你的帳篷過夜，好運的話更可能珠胎暗結，這樣子要增加一定質素的人亦不難了。

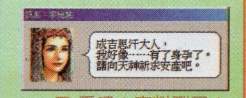


■選擇那位妃子參加宴會。

■於宴會中提升至好感度最高。



■於晚上妃子便有機會去找你。

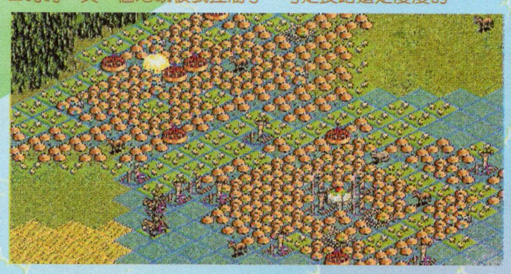


■看吧！有料到了！

版圖是極之大啊！

沒有一定野心，便難以完成這個遊戲，因為這個《成吉思汗IV》的版圖是橫垮歐亞兩個大陸的啊！玩者要做的便是逐少逐少的擴大勢力，增加文化的文流與發展，開闢一條屬於你自己的康莊大道！

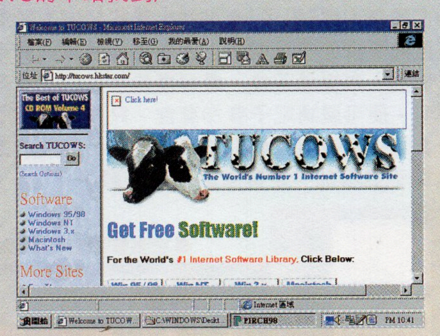
■呵呵，又一個地域被我控制了，可是長路還是漫漫的……。



上網找軟件？！來這裏吧！

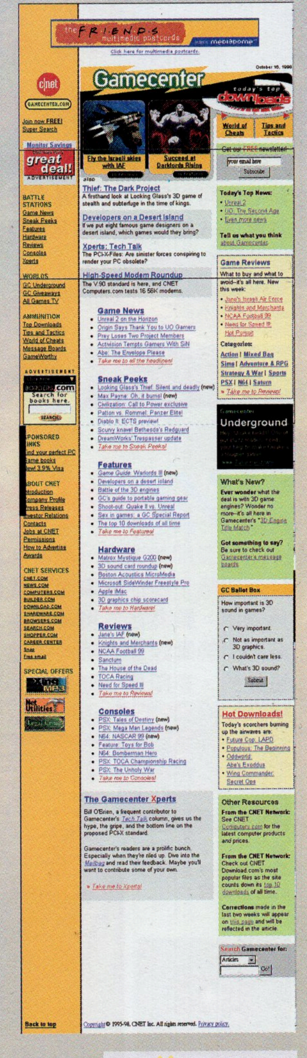
tucows.com

一個十分有名網頁，有大量的的試用軟件(SHAREWARE)和免費軟件(FREEWARE)可供下載。這裏的軟件分類為WINDOWS 95、WINDOWS NT 、WINDOWS 3.X和MAC對應的，然後就會以軟件的功能來分類，大家亦可輸入一些關鍵字或者軟件名稱來找尋。如果在香港要下載軟件，可以到http://tucows.hkstar.com/等本地網站，可以省回一些時間。(地址可在TUCOWS的本站找到)



clnet gamecenter http://www.gamecenter.com/

一個充滿電腦遊戲和電視遊戲資料／新聞的網頁，是勝網(cnet)屬下的一個網頁，每星期也有更新，而且最新的試玩版也可以在這裏下載。



LHA？！

最近有不少讀者都為了玩BM98而為LHA(解壓軟件，可以將LZH檔解壓的)奔波，現在就為大家提供幾個試用軟件可以對應LHA的。

(以下軟件可以到這裏http://tucows.hkstar.com/comp95.html下載)

Pack It Up!

版本 編號： 4.43
Revision Date： August 18, 1998
檔案名稱： Pak443.zip
檔案大小(bytes)： 3,338,979
性質： Freeware
相關網頁：http://www.kimware.com

Planet.Zip

版本 編號： 5.05.209
Revision Date： July 28, 1998
檔案名稱： pzip.exe
檔案大小(bytes)： 1,466,500
性質： Shareware
價格： 美金$20.00
有效日期／使用次數： 30次
相關網頁：http://www.innovators.com/
備註：這一個曾名為Wallaby95的程式，也有Windows NT 版本

WinPack Deluxe

版本 編號： 2.4.8
Revision Date： September 25, 1998
檔案名稱： wpack32d.exe
檔案大小(bytes)： 1,533,952
性質：Shareware
價格：美金$20.00
有效日期： 21 日
相關網頁：http://www.csdd.com/
備註：只適用於使用Pentium的電腦，另有其他版本可以下載。另有Windows NT 版本

一邊寄電郵，一邊養寵物 Postpet

除了寄電郵之外，還可以養寵物，你有沒有這個程式呢？先到這裏下載吧，下一期便會為各位詳細解析！

http：//www.geocities.com/Vienna/8136/postpet.htm



業務機地 每局二元

RACE ON

AD/RAC/4P
製造商：NAMCO

TEXT BY：小健健
鳴謝：北京道遊戲機

給人認樣的賽車遊戲？！

現在絕大部份的業務用賽車遊戲都要求玩者有極高的控車技術，好像《DAYTONA USA》的究極拖波技巧；恐怖地《RACING JAM》還要你拉HAND BRAKE的甩尾入彎。所以嘛，對我這個手波白癡、但又喜歡玩賽車的人來說真是非常無奈。

不過現在有適合我玩的賽車遊戲啦，就在NAMCO所推出的《RACE ON》，這遊戲就連波棍也沒有，玩者只是踏油轉方向就可以了，故十分適合初學者。而它最大的賣點就是在比賽時會顯示出你的樣子於車頂，好讓朋友仔可以認住你的樣子來撞。有趣吧？那麼就一起來試試吧。

有貨櫃車夾你的瘋狂賽道

本遊戲中可供選擇的賽道共有三條，而且各具特色的啊。

最簡單的莫過於「MOUNTAIN」了，它只不過是一個簡單的三角形兜圈賽道，而且賽道又闊到無論，真是易玩非常。不過在一起架空的賽道上是沒有圍欄的！！若被無賴的對手撞過正着，可會連人帶車滾落山，雖然不會GAME OVER，但也會失出不少時間。


■被其他車撞到的話，零件是會脫落的！！恐怖啊。

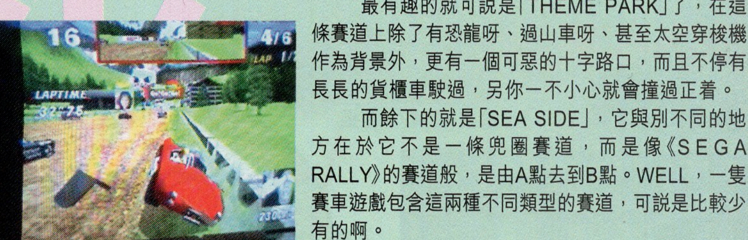
最有趣的就可說是「THEME PARK」了，在這條賽道上除了有恐龍呀、過山車呀、甚至太空穿梭機作為背景外，更有一個可惡的十字路口，而且不停有長長的貨櫃車駛過，另你一不小心就會撞過正着。

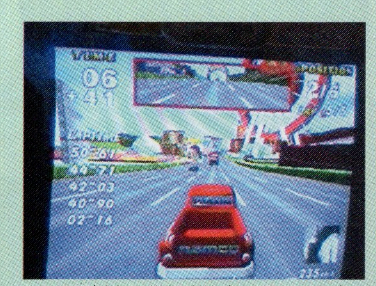
而餘下的就是「SEA SIDE」，它與別不同的地方在於它不是一條兜圈賽道，而是像《SEGA RALLY》的賽道般，是由A點去到B點。WELL，一隻賽車遊戲包含這兩種不同類型的賽道，可說是比較少有的啊。

望住鏡頭笑一笑

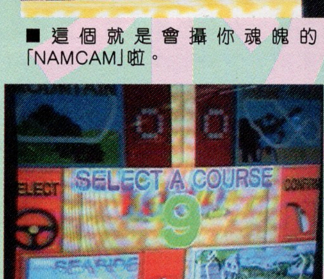
等好朋友仔、選過賽車及賽道後，請把你的頭微微抬高，再望住那迷你鏡頭笑一笑，「拍」的一聲你的魂魄就會被攝入機內，而這張照片更會成為你在遊戲中的「代表」。

不過大家記住，你現在不是在玩《PAINT CLUB》，所以照相的機會只得一次。如是者，甚麼眨眼別了面打噴嚏都好，也不能重照多次的啊。


■架空賽道上有部份是沒有圍欄的，故可要盡量於中間駕駛。

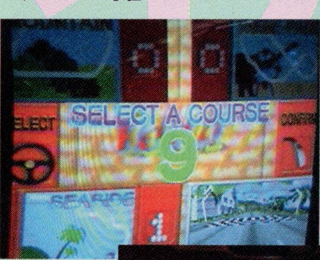

■還可以在遊樂場中比賽，四周都是摩天輪及過山車。

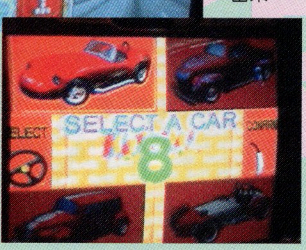

■這個就是會攝你魂魄的「NAMCAM」啦。



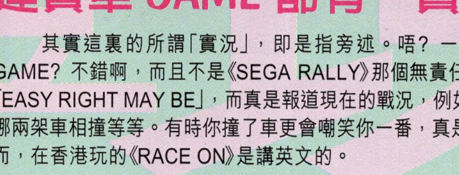
■望住鏡頭，笑啦！


■十字路口有貨櫃車阻路！！

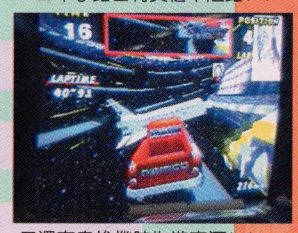




■首先選好賽道及跑車。

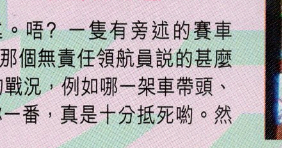

■之後你的樣子就在賽事中顯示出來。

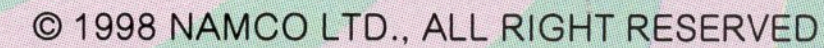

■嘩，我撞落山啦，而且旁述哥哥更會幸災樂禍的啊。


■還有穿梭機陪你遊車河！！

連賽車GAME都有「實況」？

其實這裏的所謂「實況」，即是指旁述。唔？一隻有旁述的賽車GAME？不錯啊，而且不是《SEGA RALLY》那個無責任領航員說的甚麼「EASY RIGHT MAY BE」，而真是報道現在的戰況，例如哪一架車帶頭、哪兩架車相撞等等。有時你撞了車更會嘲笑你一番，真是十分抵死啲。然而，在香港玩的《RACE ON》是講英文的。


■恐龍都是背景來的啊。





AD
製造商：SNK　基板：HYPER NEO GEO 64
推出日期：10月預定　容量：不明
FIG　2P

TEXT：KOTARO

魂を取りもどせ。

侍魂 SAMURI SPIRITS 2 ～阿修羅斬魔伝～



基本系統大解析

《SAMURAI SPIRITS》（侍魂）系列最新作《侍魂SAMURI SPIRITS 2～阿修羅斬魔伝～》快將於各大遊戲機中心隆重登場，雖然或許大家已在上個月的SNK秋季新作展覽會中曾一睹其風采，可是環顧當日一眾的試玩者，似乎仍對新系統略為陌生未能熟習，所以有見及此，今期「業務機地～COMING SOON～」就會為大家詳細介紹一下遊戲中的各項系統、操作，以及全基本角色的技指令表，希望對初學者以至熟悉侍魂的玩者，也能領略當中的樂趣。

操作大系

基本操作

控桿	八方向移動
A掣	輕攻擊（武器）
B掣	重攻擊（武器）
C掣	特殊攻擊（中段打擊）
D掣	STEP 移動

站立防禦／後退
跳躍
前進
蹲下
蹲下防禦

特殊操作

踏進	→＋D or →→
縮進	←＋D or ←←（連續使用時會跌倒）
內線迴避	N or ↑＋D
外線迴避	↓＋D
共通投	→＋C後回中
防禦崩	→＋C後→（突放） ←（引張）
解拆投技	對手共通投技判定成立瞬間C
彈返	對手攻擊擊中前一瞬拉後防禦
受身	浮空着地前按任何一個掣
體力回復	倒地後按着D掣不放
追打攻擊	對手倒地中↙ or ↓ or ↘＋A（近距離）or B（遠距離）
DOWN攻擊	對手倒地中↙ or ↓ or ↘＋C
移動起上	倒地中→（前）or ←（後）or ↓（外）or ↑（內）
起上攻擊	倒地中起上時A or C（中段）or B（下段）
踏進跳躍	踏進中↗（低軌跡、低空跳躍）
S.C.S發動・攻擊型	C＋D
S.C.S發動・彈返型	對手攻擊擊中前一瞬 →＋CD同按（對上・中段） ↓ or ↘＋CD同按（對下段）
怒爆發	ABC同按（一局一次）
一閃	怒爆發中ABC or BCD同按

系統解析

LIVE GAUGE回復

在胴體以外的部位被擊中時，LIVE GAUGE上所出現的損耗程度便會分為紅色和黃色兩個部份，紅色部份為已受損的體力，而黃色部份則為能回復的體力，只要攻擊停頓一定時間後便會自動作出回復。其中全體受損和能夠回復的比率程度是以被攻擊的部位而有所相異，因此腕部和足部等末端位置被擊中時，損害亦越低，反之亦然，而且當體力到達紅色閃爍狀態時，體力回復系統也會遭解除。



■時間終結後，相方只能以現存的體力分勝負，能夠回復的部份並不計算在內，所以對戰時可要注意

受身

被對手攻擊擊飛後，在角色着地前一刻受身回復的DOWN迴避系統。由於本作與《SAMURAI SPIRITS～天草降臨～》一樣，全角色亦持DOWN攻擊和攻擊倒地中對手的必殺技，所以受身就相對成為不可或缺的技巧。

雖然受身確是有一定的實用價值，可是也同樣存在不少缺點，其中受身着地時角色是處於無防備狀態，假若對手趁機狙擊的話，後果便不堪設想，因此用者亦要視乎各種環境及情況，考慮應否使用受身。

■被投技摔倒或受擊飛而呈的俯身狀態時，角色均不能以受身着地

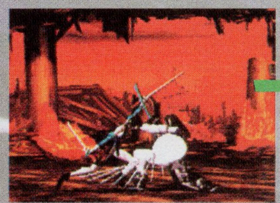


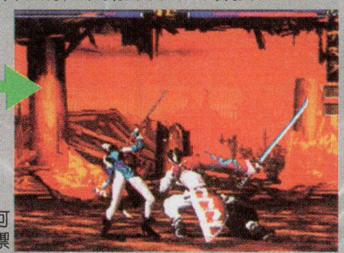


　※以上仍屬開發中畫面

彈返

繼承《真SAMURAI SPIRITS～霸王丸地獄變～》的固有系統「受返」，將對手攻擊化解於無形，令其出現破綻。雖然彈返的實用性奇大，可是亦由於時間掌握上要求極為嚴格（在攻擊擊中前的0.01秒，相對少於1/ 60秒的時間輸入指令），所以不能活用於對戰之中，而且彈返本身亦持有一定限制，只適用於對應通常技的攻擊，其他必殺技和秘奧義皆是不能彈返。不過在怒MAX時的怒爆發狀態中，彈返的輸入時間會大為放寬，令使用上更為簡單、更容易作出反擊，因此令彈返的應用能力大大增強。





■彈返雖然對於輕攻擊而言實際並不可行，不過在連續HIT的攻擊上則能以『防禦 → 控桿回中 → 彈返』的法則將攻擊卸去

S.C.S.(SAMURAI COMBINATION SYSTEM)

與前數作最不同的地方，就是將發動形態衍生成為攻擊型和彈返型兩種。其中攻擊型是承襲前作的模式，透過S.C.S.發動狀態來作出連續攻擊，而彈返型則是以當身的形態來發動反擊，所以除了攻擊發動的方式以外，攻擊型和彈返型基本形式是相同，而S.C.S.組合方式基本共分為以下三種。



■前作中S.C.S.由發動以至連續斬攻擊的戰略點特性於本作中被改良，令防禦變化上大為下降

■攻擊型

■彈返型

A TYPE

S.C.S.發動後A・A・A

最簡單和攻擊力高的一組。

B TYPE

S.C.S.發動後B・B・B

能令對手垂直浮空，亦可CANCEL連續斬中最後一擊，以通常技和必殺技等作為追加攻擊，是攻擊力重視的一組。

C TYPE

S.C.S.發動後A・A・B・B・C・C・A・B・C

持有《SAMURAI SPIRITS～天草降臨～》中「十四連斬」相類性質的一組，雖然攻擊力不大，但能一口氣將怒GAUGE進入MAX狀態，是其中最大的關鍵。

怒 GAUGE SYSTEM

怒GAUGE是以被對手攻擊及擋格對手攻擊來增加，而當體力餘下四分之一時，所增加的怒GAUGE量則是原來的兩倍。怒MAX狀態時除了令整體的攻擊力上昇之外，更可使用強化性能後的「怒必殺技」和攻擊力絕大的「秘奧義」。

怒爆發・一閃

持有怒GAUGE狀態時所使用的特殊系統，當怒爆發發動後，怒GAUGE會變為藍色，在怒GAUGE能源消耗急盡前，除了能持有怒MAX狀態相同的效果之外，攻擊力上昇比率更高於通常的怒MAX狀態。而以怒MAX狀態發動的怒爆發，怒GAUGE會變為黃色，持續的時間亦會增長，但使用怒必殺技和秘奧義時怒GAUGE量則會有所損耗。

此外，怒爆發狀態中的專用特殊攻擊「一閃」，使用時會損耗一定怒GAUGE量，其中怒爆發後的怒GAUGE量越多，攻擊力亦相對越強，而怒爆發狀態完結後，怒GAUGE便會消失，一切有關怒GAUGE的系統利用均會強制中斷，直至與下一場戰鬥才會回復。



■怒GAUGE量的長短全視乎角色發動時的體力而彌定，反之亦然

投技

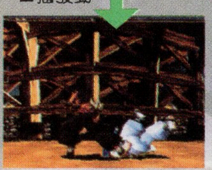
將前作中的投技注入《SAMURAI SPIRITS～斬紅郎無雙劍～》的防禦崩特性，成為能自由操控投擲形式的系統，其中共通投能衍生成防禦崩特性的突放（推倒對手向後退）和引張（拉倒對手往背後），令對手出現一定無防備時間，向其作出正面或背中的攻擊，而共通投雖然攻擊力較低，但卻可以令對手不能受身着地，對於重組戰陣和DOWN攻擊對手也有着頗大的作用。



■擲發動



■突放



■共通投

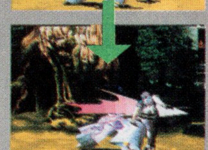


■引張

STEP 移動

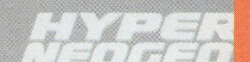
軸移動系統，能以轉身入內和進外迴避對手攻擊，不過就只限於對手動作較細、直線砍下的攻擊，反之對動作、橫揮闊度較大的攻擊則略為不利。另外，前作中以防禦強制停止STEP移動的特性也被刪去，換言之在STEP移動中即使防禦亦不會有任何作用。





追加發現！"一閃之極 MODE"

順帶一提，只要相方在最終ROUND時打成平手，便會進入突然死亡的模式「一閃之極MODE」，相方以最快輸入攻擊決勝負，偷步兩次者便算輸，是一個頗為有趣的模式，有興趣的玩者不妨可以一試！





基本角色必殺技表

ASURAS 阿修羅
～漆黑之復仇者～修羅・阿修羅

必殺技

レフィシュル	輕	→↘↓↙←+A 擊中後A
	重	→↘↓↙←+B 擊中後B
	FAKE	→↘↓↙←+C
	移動	→↘↓↙←+D
シェドム-サ		↓↘→+A or B
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
ナハイベル	上段	←↓↙+A
	下段	←↓↙+B
ロジェレフ		→↓↘+A or B
	怒	怒MAX時→↓↘+AB同按
ブベズリブ		←↙↓↘→+C
ノマム		←↓↙+C

秘奧義

サナタス	怒MAX時←↙↓↘→+BC同按

霸王丸
～流氓之劍客～修羅

必殺技

弧月斬		→↓↘+A or B
	怒	怒MAX時→↓↘+AB同按
旋風裂斬		↓↘→+A or B
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
烈震斬	近距離	←↓↙+A
	遠距離	←↓↙+B
酒瓶打		↓↙←+C
豪傑投		→↓↘+C

秘奧義

天覇封神斬	怒MAX時→↓↘+BC同按

～殘酷之劍客～
羅刹

必殺技

弧月斬		→↓↘+A or B
	怒	怒MAX時→↓↘+AB同按
旋風裂斬		↓↘→+A or B
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
裂震斬		←↓↙+A or B
酒瓶打		↓↙←+C
剛破		→↓↘+C
穗薙		剛破中↓↘→+A
波濤		穗薙中↓↘→+B
天覇凄煌斬	怒	怒MAX時波濤中→↘↓↙←+AB同按
怒濤斷		←↙↓↘→+C

秘奧義

天覇神滅斬	怒MAX時←↓↙+BC同按

～壞帝之左右～
羅刹・反面之阿修羅

必殺技

レ=イルバグ		↓↘→+A or B
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
レ=ウグアル		空中↓↘→+A or B
	怒	怒MAX時空中↓↘→+AB同按
レイ・マ-ル		→↓↘+A or B
レアシィマ		→↘↓↙←+A or B
ノア=ラテム		←↓↙+D
レイル=ハイ		ノア=ラテム中←↓↙+A or B or C
レイ=カ-ス		→↓↘+D
ミ=ブレク		レイ=カ-ス中←↓↙+A or B or C
ルエ=レズ		A or B or C or D按着不放

秘奧義

リ-ン=エ-ク	怒MAX時レイ=カ-ス中↓↘→+BC同按
レイ=ファ=ラ-ス	怒MAX時←↙↓↘→+BC同按

色
～記憶之彷徨者～修羅

必殺技

天咆輪・陽		→↓↘+A or B
天咆輪・陰	怒	怒MAX時→↓↘+AB同按
露祓		↓↘→+A or B
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
空華・阿		↓↘→+D
空華・吽		↓↙←+D
首刀		←↓↙+C
黃泉落		→↓↘+C
奈落落		黃泉落中←→+B
影踐		奈落落中↓↓+A
顎		黃泉落中←→+A
蓮華舞		空中↓↘→+C
結跏趺座		空華・阿或空華・吽中C
昇華		結跏趺座中A
散華		結跏趺座中B

秘奧義

天魔波旬	怒MAX時→↓↘+BC同按

～再被呪縛之傀儡～羅刹

必殺技

轉法輪	近距離	↓↘→+A
	中距離	↓↘→+B
	遠距離	↓↘→+C
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
刹那		↓↙←+A or B or C or D
無憂華		←↓↙+C
無明	通常	→↓↘+C
波羅夷	怒	怒MAX時→↓↘+AB同按
無常	中段	←↓↙+A
	下段	←↓↙+B
慈悲		←↓↙+D
蒼空神		→↓↘+D
頗梨		空中浮遊或蒼空神中→↓↘+A
摩尼		空中浮遊或蒼空神中→↓↘+B
閼伽		怒MAX時空中浮遊或蒼空神中→↓↘+AB同按

秘奧義

色蘊	怒MAX時空中浮遊或蒼空神中↓↘→+BC同按
色哭	怒MAX時↓↘→+BC同按

八角 泰山
～闇之書法家～修羅

必殺技

封字之法「炎」		↓↘→+A or B
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
封字之法「風」		→↘↓↙←+A or B
	怒	怒MAX時→↘↓↙←+AB同按
封字之法「雷」		→↓↘+A or B
封字之法「斬」		←↓↙+A or B

秘奧義

封字之法禁手「怒髮衝天」	怒MAX時→↘↓↙←+BC同按

柳生磐馬
～異相之反面柳生～修羅・柳生磐馬

必殺技

鐵碎丸	上方	↓↘→+A
	水平	↓↘→+B
	下方	於上方或下方中輸入指令後按着掣拉下
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
腕打遠心投		←↙↓↘→+C
四肢破壞固		腕打遠心投中←↙↓↘→+A
粉碎大落下		腕打遠心投中←↙↓↘→+B
山嵐	怒	怒MAX時共通投中A+B
大外刈		共通投中A
巴投		共通投中B
大折檻		→↓↘+C
顏碎旋風打	通常	→↘↓↙←+C
	怒	怒MAX時→↘↓↙←+AB同按
頸椎粉碎		對手蹲下時↘+C
放投		對手倒地中近敵時↙ or ↓ or ↘+C
原爆固		近敵背後時→↓↘+C

秘奧義

天地大洛	怒MAX時←↙↓↘→+BC同按・→↓↘+A・→↓↘+B

～分身製作第一號～
羅刹・機關 磐馬

必殺技

機關壹番起動 鐵碎丸	上方	↓↘→+A
	水平	↓↘→+B
	下方	於上方或下方中輸入指令後按着掣拉下
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
機關伍番起動 怒裏流	前	→↘↓↙←+A
	後	→↘↓↙←+B
機關貳番起動 蛇威爐		←↙↓↘→+C
機關拾七番起動 熱熱馬穴		←↓↙+A or B
	怒	怒MAX時←↓↙+AB同按
機關九番起動 常沖埒手		→↓↘+A or B 擊中後B
機關四番起動 齒止刀		←↓↙+C

秘奧義

機關四拾參番起動 魔神丸
怒MAX時↓↘→+BC同按

～解禁之業師～羅刹

必殺技

封字之法「炎」		↓↘→+A or B
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
封字之法「噴」	近距離	→↘↓↙←+A
	中距離	→↘↓↙←+B
	遠距離	→↘↓↙←+C
	怒	怒MAX時→↘↓↙←+AB同按
封字之法「封印」		↓↘→+C
封字之法「亂」		↓↙←+C
封字之法「因果」		←↓↙+C

秘奧義

封字之法禁手「大炎爆」	←↙↓↘→+BC同按

風間火月
～炎之熱血漢～修羅・風間火月

必殺技

不動擊		↓↘→+A or B
	怒	怒MAX時↓↘→+AB同按
大爆殺	通常	→↓↘+A or B
	怒	怒MAX時→↓↘+AB同按
災炎		↓↙←+D
炎滅	前	←↓↙+A
	後	←↓↙+B
地龍炎	近距離	→↘↓↙←+A
	中距離	→↘↓↙←+B
	遠距離	→↘↓↙←+C
肘打炎迅掌		→↓↘+C

秘奧義

大炎上	怒MAX時→↘↓↙←+BC同按

～炎之化身～羅刹・炎邪火月

必殺技

火炎擊		←↓↙+A or B
	怒	怒MAX時←↓↙+AB同按
六道烈火・祓	通常	↓↘→+C
六道烈火・爆	通常	六道烈火・祓中↓↘→+A
六道烈火・滅	通常	六道烈火・爆中↓↘→+B
六道烈火・地獄道・餓鬼道	怒	怒MAX時↓↘++AB同按
六道烈火・畜生道	怒	怒MAX時六道烈火・地獄道・餓鬼道中↓↘→+A
六道烈火・修羅道	怒	怒MAX時六道烈火・畜生道中↓↘→+B
六道烈火・人道	怒	怒MAX時六道烈火・修羅道中→↓↘+C
六道烈火・天道	怒	怒MAX時六道烈火・人道中→↘↓↙←+D
炎熱獄		→↓↘+A or B
	怒	怒MAX時→↓↘+AB同按
炎皇轉身		←↓↙+D
絕燒騎馬式 噴虎		→↘↓↙←+C
肘打炎迅掌		→↓↘+C

秘奧義

狂覺醒	怒MAX時←↓↙+BC同按



風間蒼月

～風間最強之刺客～修羅・風間蒼月

必殺技

死月　空中↓↙←＋C

月光　近距離　→↓↘＋A
　　　中距離　→↓↘＋B
　　　遠距離　→↓↘＋C

浮月　↓↘→＋C

月輪波　↓↘→＋A or B
　　　怒　怒MAX時↓↘→＋AB同按

空中月輪波　空中↓↘→＋A or B
　　　怒　怒MAX時空中↓↘→＋AB同按

召還　↓↙←＋D

月隠　←↓↙＋A or B or C or D

秘奧義

月昇水柱波　怒MAX時→↘↓↙←＋BC同按

～水之化身～羅刹・水邪 蒼月

必殺技

死月　空中↓↙←＋C

蓮華水月・青蓮華　→↓↘＋C

蓮華水月・紅蓮華　蓮華水月・青蓮華中↓↘→＋A

蓮華水月・白蓮華　蓮華水月・紅蓮華中↓↘→＋B

翔月　→↓↘＋A or B
　　　怒　怒MAX時→↓↘＋AB同按

水月　↓↙←＋A or B
　　　怒　怒MAX時↓↙←＋AB同按
　　　被對手攻擊擊中時ABCD同按

破月　←↓↙＋C

圓月　←↓↙＋D（能於空中使用）

水皇轉身

秘奧義

天昇蓮華　怒MAX時↓↘→＋BC同按↓↘→＋A・↓↘→＋B・↓↘→＋C・ABCD同按

奈户流留

～充滿慈愛之蝦夷巫女～修羅

必殺技

神之輪舞　←↓↙＋A or B
　　　怒　怒MAX時→↓↙＋AB同按

勝利之刃　←↙↓＋A or B
　　　怒　怒MAX時←↙↓＋AB同按

風之刃　→↓↘＋A or B
　　　怒　怒MAX時→↓↘＋AB同按

鷹之嘴　↓↘→＋A

鷹之爪　↓↘→＋B

疾風之翔　→↓↘＋C

鷹握　↓↙←＋D

神之刃　↙or↓or↘＋C

秘奧義

自然色鷹之舞翔　怒MAX時↓↘→＋BC同按

～誠實耿直之蝦夷巫女～羅刹

必殺技

神之輪舞　←↓↙＋A or B
　　　怒　怒MAX時←↓↙＋AB同按

勝利之刃　←↙↓＋A or B
　　　怒　怒MAX時←↙↓＋AB同按

風之刃　→↓↘＋A or B
　　　怒　怒MAX時→↓↘＋AB同按

神之牙　↓↘→＋A or B

疾走 流轉胸擊刃　↓↘→＋C

乘狼　↓↙←＋D

閃光之牙　←↙↓＋A or B
　　　怒　怒MAX時←↙↓＋AB同按

天之牙　→↓↘＋A or B
　　　怒　怒MAX時→↓↘＋AB同按

稻妻之牙　空中↓↘→＋A or B

神之刃　地上←or↙or↓or↘or→＋C
　　　空中←or↙or↓or↘or→＋C

飄舞剛腳（飄舞雙掌）　→↓↘＋C

秘奧義

自然色刀之牙　怒MAX時↓↙←＋BC同按

梨舞流留

～天真無邪之蝦夷巫女～修羅

必殺技

冷凍弓　↓↘→＋A or B
　　　怒　怒MAX時↓↘→＋AB同按

冰之花　→↓↘＋A or B
　　　怒　怒MAX時→↓↘＋AB同按

吹雪之槍　↓↙←＋A or B

冰之岩　空中↓＋C

（未有正式公布名稱）　→↓↘＋C

（未有正式公布名稱）　↓↘→＋D or ↘＋D

（未有正式公布名稱）　↓↙←＋D or ↙＋D

秘奧義

冷凍神之刃　怒MAX時↓↘→＋BC同按

～開朗活潑之蝦夷巫女～羅刹

必殺技

冷凍力　↓↘→＋D

冷凍拳　→↓↘＋C

冰之泉　↓↙←＋A or B
　　　通常
　　　怒　怒MAX時↓↙←＋AB同按

冰之岩　通常　空中↓＋C
　　　怒　怒MAX時↓↘→＋AB同按

神之鏡　←↓↙＋A or B

守之冰　被對手攻擊擊中時ABCD同按

（未有正式公布名稱）　冷凍力中↓↙←＋C

（未有正式公布名稱）　→↓↘＋C

（未有正式公布名稱）　近敵背後時→↓↘＋C

跳小鄉子　↓↘→＋C

（未有正式公布名稱）　↓↘→＋D or ↘＋D

（未有正式公布名稱）　↓↙←＋D or ↙＋D

秘奧義

（未有正式公布名稱）　怒MAX時↓↘→＋BC同按

橘 右京

～與病魔戰鬥、居合之高手～修羅

必殺技

燕返　通常　空中↓↘→＋A or B
　　　怒　怒MAX時空中↓↘→＋AB同按

秘劍 細雪　↓↙←＋A or B
　　　怒　怒MAX時↓↙←＋AB同按

非劍 細雪　↓↙←＋D

天霜之構　→↘↓↙←＋C

天風　天霜之構中A

霜風　天霜之構中B

雪崩　→↓↘＋C

秘奧義

燕六連　怒MAX時→↓↘＋BC同按（能於空中使用）

～以生命作賭注之高手～羅刹

必殺技

燕返　通常　空中↓↘→＋A or B
　　　怒　怒MAX時空中↓↘→＋AB同按

朝凪　←↓↙＋A

夕凪　←↓↙＋B

朧刀　↓↘→＋A or B（×3）

雪崩　→↓↘＋C

夢想 霞　上段　↓↙←＋A
　　　中段　↓↙←＋B
　　　下段　↓↙←＋C
　　　怒　怒MAX時↓↙←＋AB同按

秘奧義

夢想殘光霞　怒MAX時←↙↓↘→＋BC同按

服部半藏

～伊賀忍軍之總帥～修羅

必殺技

影分身　左　→←↙↓↘→＋A
　　　右　→←↙↓↘→＋B

烈風手裏劍　↓↘→＋A or B
　　　怒　怒MAX時↓↘→＋AB同按

空中烈風手裏劍　空中↓↘→＋A or B
　　　怒　怒MAX時空中↓↘→＋AB同按

爆炎龍　↓↙←＋A or B
　　　怒　怒MAX時↓↙←＋AB同按

爆炎微塵隱　→↓↘＋C

爆炎陣　↓↙←＋C

空蟬 天舞　→↘↓↙←＋A

空蟬 地斬　→↘↓↙←＋B

影舞　←↓↙＋D

秘奧義

亂烈風手裏劍　怒MAX時↓↘→＋BC同按

～伊賀忍軍之頭領～羅刹

必殺技

影分身　左　→←↙↓↘→＋A
　　　右　→←↙↓↘→＋B

靜音　↓↓＋C

猿舞　←↓↙＋A or B or C or D

蜘蛛走　↓↘→＋D

爆鎖　被對手攻擊擊中時ABCD同按

隱落　通常　→↓↘＋C
　　　怒　怒MAX時→↓↘＋AB同按

上段當身　→↓↘＋A

下段當身　→↓↘＋B

劉　←↙↓↘→＋C

雷　→↘↓↙←＋C

碎　←→＋C

飆　對手蹲下時↙＋C

雹　對手蹲下時↘＋C

冥　對手倒地中近敵時↙＋C

獄　對手倒地中近敵時↘＋C

颪　→↘→＋C

霞　↗＋C

秘奧義

真隱落　怒MAX時→↙↓↘→＋BC同按↓↘→＋C

GALFORD 加魯福特

～正義之美藉忍者～修羅

必殺技

REPLICA ATTACK　HEAD →↓↙←＋A
　　　REAR →↓↙←＋B

SHADOW COPY　LEFT →←↙↓↘→＋A
　　　RIGHT →←↙↓↘→＋B

RUSH DOG　通常　↓↘→＋A
　　　怒　怒MAX時↓↘→＋AB同按

MACHINE GUN DOG　↓↘→＋B

STRIKE DOG　↓↘→＋C

REPLICA DOG　通常　↓↙←＋A
　　　怒　怒MAX時↓↙←＋AB同按

OVER HEAD CRUSH　↓↙←＋B

拾餵 PAPPY　↓↙←＋C

M.S.D.(MEGA STRIKE DOG)　怒　怒MAX時←↙↓↘→＋AB同按

秘奧義

D.D.D.(DANCING DOG DYNAMITE)　怒MAX時↓↘→＋BC同按

～正義之閃電忍者～羅刹

必殺技

REPLICA ATTACK　HEAD →↓↙←＋A
　　　REAR →↓↙←＋B

SHADOW COPY　LEFT →←↙↓↘→＋A
　　　RIGHT →←↙↓↘→＋B

PLASMA BLADE　↓↘→＋A or B
　　　怒　怒MAX時↓↘→＋AB同按

PLASMA SPARK　PLASMA BLADE中A or B or C or D

PLASMA BREAK　→↓↘＋A or B
　　　怒　怒MAX時→↓↘＋AB同按

PLASMA FACT　←↓↙＋D

LIGHTING SLASH　↓↘→＋C

STRIKE HEADS　→↓↘＋C

L.S.T.(LIGHTING STRIKE THREE)　怒　怒MAX時←↙↓↘→＋AB同按

秘奧義

T.B.C.(THUNDER BREAK CANNON)　怒MAX時↓↘→＋BC同按

牙神幻十郎

～充滿殺機之獨行客～羅刹

必殺技

百鬼殺　↓↘→＋A or B
　　　怒　怒MAX時↓↘→＋AB同按

引摺回　→↓↘＋C

牙神突　→↘↓↙←＋A or B

紫暮　←↓↙＋A or B

盃割　↓↘→＋C

盃碎　→↘↓↙←＋C

賭場荒　←↓↙＋C

秘奧義

役繩　怒MAX時↓↘→＋BC同按

～孤高之兇客～修羅

必殺技

光翼刃　→↓↘＋A or B
　　　怒　怒MAX時→↓↘＋AB同按

櫻華斬　↓↙←＋A or B

三連殺 牙　↓↘→＋A

三連殺 角　三連殺 牙中↓↘→＋A

三連殺 孅　三連殺 角中↓↘→＋A

三連殺 牙　↓↘→＋B

三連殺 角　三連殺 牙中↓↘→＋B

三連殺 孅　三連殺 孅中↓↘→＋B

三連殺 牙　怒　怒MAX時中↓↘→＋AB同按

三連殺 角　怒　三連殺 牙中↓↘→＋AB同按

三連殺 孅　怒　三連殺 角中↓↘→＋AB同按

零刃　→↓↘＋C

盃割　↓↘→＋C

秘奧義

五光斬　怒MAX時→↓↘＋BC同按

情報揭示板

TEXT BY:小健健

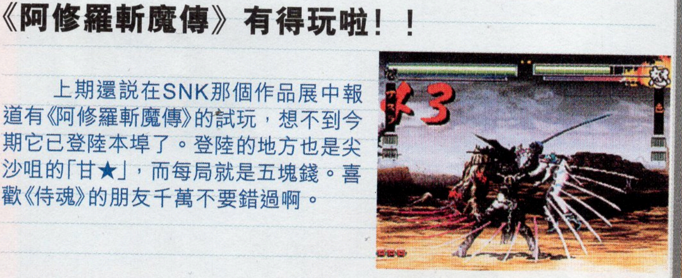
NAMCO的賽車遊戲到港！！



若果有看過我們報道AM SHOW的VCD的話，都知道這陣子NAMCO都會有些業務用作品推出市面。然而，其中的《RACE ON》已到港了，於銅鑼灣的NAMCO WONDER PARK有得玩啦。這遊戲每局要你五塊錢，可供四人通訊對戰。此GAME的特點是會在開賽時給你照張靚相，再在比賽時放在你的車上，讓人家可以認着你的樣子來撞，很適合一大班朋友一起玩。

WELL，其實在NAMCO WONDER PARK曾一度出現一隻由NAMCO及ARIKA合作開發的3D格鬥遊戲——《FIGHTING LAYERS》，而且就只需三塊錢一局。不過我前幾天再跑去看看時，《FIGHTING LAYERS》已經不在了，可能那塊並不是完成品吧。(幸好我也玩了數局……)看來這也是一隻隻蠻有趣的遊戲，希望它能早點登陸本埠就好了。

《阿修羅斬魔傳》有得玩啦！！



上期還說在SNK那個作品展中報道有《阿修羅斬魔傳》的試玩，想不到今期它已登陸本埠了。登陸的地方也是尖沙咀的「甘★」，而每局就是五塊錢。喜歡《侍魂》的朋友千萬不要錯過啊。

經濟不景，減價救市？！

這陣子香港經濟低迷，各行各業皆受影響，而業務用遊戲市場亦不例外。無法子，人家荷包的閒錢少了，多多少少也會減低打街機的意慾。就我所見，有些開了七、八年的「老字號」小形遊戲機中心，也支持不住而要結業；有些則用「減價戰法」，如所有機種一律減至二元一局以作招來。(WELL，遊戲誌總壇附近的「冬日城」就是出此招了。說起來，二元一局是我七、八年前玩《STREET FIGHTER II》的價錢來……)

總之一句，希望經濟可以快點復甦，來一個百業興旺就是了。

電腦戰機 VIRTUAL ON全國決勝大會結果公布！！

在剛過去的9月27日，於日本大田區產業PLAZA PIO就舉行了業務用遊戲—《CYBER TROOPERS 電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》的全國決勝大會。這個全國決勝大會總共有66名參賽者參加，以單循環的方式進行比試。(但由於有一名關西代表缺席，故最後只有65名參賽者)而最後勝出的，就是使用TEMJIN的「DORORAY組300日圓E.K.D」。(WELL，雖然這個名字有點怪，但我也只不過是原文照譯而已……)

在這大會內，全11部機體皆有人使用。而使用人數最多的就是魔法系機體ANGELAN，共有15人；而最少人用的分別是火箭佬GRYS-VOK及重火力軍佬APHARMD S，各只有1人使用。

其實是次活動除了有《VIRTUAL ON》的比賽外，還有限定商品的銷售、COSPLAY、《SPIKEOUT》及《THE OCEAN HUNTER》的試玩。噢，真是羨慕死不少香港的VIRTUAL ON FANS啊。(包括我和蝦子麵……)

《SPIKE OUT》斷線事件

《SPIKE OUT》可說是近期甚受歡迎的ACTION遊戲，尤是那破天方的一人一個畫面及超華麗的多邊形表現可令眾玩者流下深刻印象。(呀，如果有遊戲機中心能購置那專用機殼就更PERFECT了)

不過大家玩時玩，千萬不要手多多的熄機，因為只要其中一部機關掉，都會把整個網絡拖垮，而其餘的機都會即時當掉。而重新建立網絡的方法，就是把網絡上的機全部關掉，再啟動之，而那局當然就會化為烏有。WELL，沒有人玩時問題也不太大，但若人家是在向爆機之路進發的話，那就不大好囉。



TAITO新作到港！！



TAITO的最新業務用遊戲來到了，這就是《OPERATION TIGER》及《CHADS HEAT》。前者是一隻3D射擊遊戲，是《OPERATION WOLF》系列的新作，在油麻地「VIRTUAL ZONE」已經有得玩啦。另外《CHADS HEAT》是一隻3D立體動作遊戲，而所使用的底板更是由TAITO自己開發的TAITO GD-NET。並姐已進駐於尖沙咀某遊戲機中心。





CAPCOM正開發《STREET FIGHTER III 3RD IMPACT》！！

其實在上回的AM SHOW中，CAPCOM的常務取締役開發本部長岡本吉起及開發本部副部長船水紀考，就透露了CAPCOM現正開發着《STREET FIGHTER III》系列的第三作——《STREET FIGHTER III 3RD IMPACT》。雖然暫未有畫面公布，但這消息己十分令人期待了。

《超鋼戰記》在港的市場狀況

《超鋼戰記》到港已好一陣子。就我和KOTARO所見，此遊戲的反應十分參差，有的地區(如灣仔區)就蠻受歡迎，我們的黃昏哥哥到現在還苦無機會單打的玩STORY MODE。而有些地區(如尖沙咀)反應就麻麻，有時玩的人會比較少。

不過有一些機械人迷(好像蝦子麵)，就不滿海外版的《超鋼戰記》被刪出了極有氣勢的出招配音、主題曲及特殊效果。(好像用「霸王雷明斬」KO對手時，日本版是會閃出這招的字體於畫面上，而海外版卻被刪去)雖然GAME是有得玩了，但還是有點不是味兒。看來，好一些玩者十分渴望可以玩到此遊戲的日本版哩。



找換 • 非洲

鳴謝：VIRTUA ZONE
地址：佐敦大華商場地庫

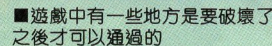
SPIKE OUT

SPIKEOUT DIGITAL BATTLE ONLINE

在AM SHOW備受注目的遊戲—SPIKE OUT，在香港已經有得玩，不過只可惜來貨的數量不多，而遊戲到了香港後跟本身的出發點有一點出入，這遊戲原意是可以在不同地方的遊戲機中心都可以一起遊戲，但是現在卻只可以在同一遊戲機中心進行遊戲，弄得跟普通的動作遊戲沒有分別。而且有一些地方只得一部（可能由於底板的價錢貴吧，聽説差不多要三萬多元一塊），所以在玩的時候似乎不夠有趣，不論怎樣也好，現在先説説操作吧。



■第一版的地圖



■遊戲中有一些地方是要破壞了之後才可以通過的

操作方法

方向掣	移動
S	S＋方向掣便是望着前方
B	攻擊
C	儲氣
J	跳躍
拾取武器	↓B+C
有武器時	攻擊　B
	投擲武器B+C
投技	接近敵人時方向鍵＋B／C
特殊攻擊	B+C+J
大回轉投	捉着敵人同時按B+C+J
合體攻擊	捉着同伴同時按B+C+J
下掃腳攻擊	B+C
前衝攻擊	→→J／C or →→B+C
跳躍攻擊	J+B／C
儲氣	按着C一會才放手便會有特別攻擊，而儲的時間不同便會有相對的攻擊
	LV.1　通常攻擊
	LV.2　倒地攻擊
	LV.3　暈眩攻擊
	LV.4　SUPER　CHARGE
ATTACK	
儲氣攻擊	按着C來按B攻擊



■以垃圾桶為武器也不錯，只可惜沒有十大武器之首的「摺櫈」



■在地下的道具主要的便有增加特殊攻擊次數和角色的體力



■在過一關之後便可以補回一點體力

遊戲特色

這遊戲最本身最吸引人的地方便是可以連線進行，當有其他的玩者加入的時候是會出現一個LOAD碟的畫面。如果是單打的話，其實是沒有什麼戰術可言的，只要跟敵人「隻揪隻」便可安身保命；但若與其他玩者一起進行遊戲的時候，這便要使一點戰術了（特別是一些不相熟的人）。



■第一版的BOSS分別是一個肥佬和一個身穿白色衫的大姐，做低他們便可以過關

■在儲氣攻擊時，在身上會發出藍光，而攻擊力也會上升，但是速度便會相對地減慢



■這是日本版



■遊戲一共有4位角色可供選擇

■在被人圍毆時便要毫不猶豫地按「B+C+J」

遊戲小心得（最好不要看）

1. 在多人的地方時，躲在一二角等體力低的敵人經過才「執雞」
2. 一見到有道具，便立即上前搶
3. 先跟一人搞好關係，多些利用他使用合體攻擊
4. BOSS一出來的時候，不要過去，要分散他們的攻擊力
5. 多些使用B+C來打DOWN敵人便可以解圍

Coming SOON

AD 製造商：SNK 基板：MVS
推出日期：未定 容量：未定
FIG/ 2P ※以上仍屬開發中畫面

TEXT：KOTARO
鳴謝：AGENT X · Glen、非洲-JELLY

幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～

【神士烈震月華之奏 · 幕末劍客浪漫譚】



幻想幕末格鬥 · 月華最新作登場！

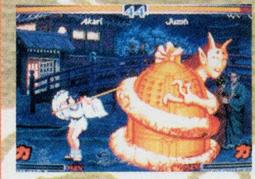




以動亂的幕末歷史時代為舞台而大獲好評的劍劇對戰格鬥遊戲《～幕末浪漫～ 月華之劍士》，其最新續篇《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華緩散月下～》終於向外界發表！與前作同樣，遊戲是由該公司開發策劃總部第一策劃部所製作，其中《餓狼傳說》、《龍虎之拳》，以及《THE KING OF FIGHTERS》('94-'95) 等這些著名的格鬥遊戲系列，均是出自其手筆，所以在質素上已有了一定保証。

然而《～幕末浪漫～ 月華之劍士》受人所讚賞的並不單單止在角色華麗而流暢的表現，其中對背景氣氛和細緻表現的重視、演出、配樂、刀劍鏗鏘的音效等等，均完全將幕末的浪漫感覺再次重現。可是要數遊戲中最具代表性的地方，不得不提可算是破解對手攻擊的防禦系統「彈」，除了影響日後劍術格鬥遊戲的系統之外，更為同類型遊戲帶來了新的指標。不過在續篇中「彈」會否有所進化？而將以往格鬥遊戲模式一分為二的「劍質選擇」設定會否新元素加入？還有其他系統又會有甚麼追加和改良？一切一切也要留待日後的續報交代！

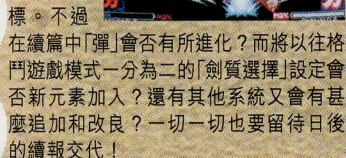




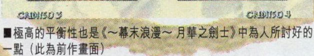












■極高的平衡性也是《～幕末浪漫～ 月華之劍士》中為人所討好的一點（此為前作畫面）



■前作中，開發部部長松本裕司曾透露遊戲乃利用 MVS 基板極限開發的遊戲，然而在續篇中會不會有更突破性的表現呢？（此為前作畫面）





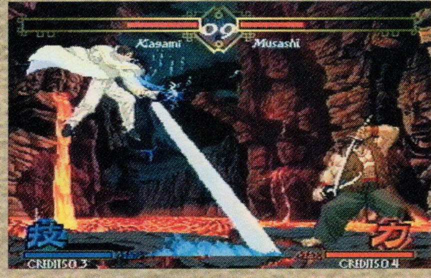
■單看全新的背景和表現效果已令人值得期待！

月中芳華 · 緩散月下





《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～》登場角色暫為十五人，除了前作中的十二基本角色之外，新參戰的還有新撰組零番隊組長真田小次郎、謎一樣的復讎之男剎那，以及擅於居合追尋殺父仇人的少女高嶺響。至於本作的故事背景雖仍未有公布，不過假若大家留意到前作和本作標題上一些細微的分別，便可略知其中的一二！



■前作中的兩名隱藏角色，中BOSS曉武藏和LAST BOSS嘉神慎之介，不知會否再次登場呢？（此為前作畫面）

～新撰組零番隊上陣！～ 真田 小次郎

新撰組零番隊組長，忠實嚴守完成任務規條的性格，令零番隊士們一眾的心亦為他所向。可是，對於新撰組隊士鷲塚慶一郎和故事而言，他的立場又會是怎樣呢？



～探求真實之少女～ 高嶺 響

掌握居合刀法的少女，父親是一位刀匠，但為「銀髮之男」所誅殺，而高嶺響就是憑着「銀髮」這唯一的線索，踏上追尋殺父仇人的征途。誠然，「銀髮之男」是紫鏡？是直衛示源？還是謎一般的男子剎那？定抑或是另有其人呢？

～越過黃泉比良坂的男子～ 剎那

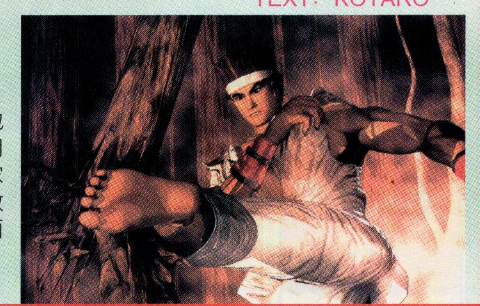
從「地獄門」中出現，懷着復讎之心而降臨於「現世」，與被「地獄門」吞噬至「常世」之中的嘉神慎之介，有着不明的關係，到底其真正身份究竟是甚麼呢？

精武門

TEXT: KOTARO

序言

在上期中，拙者已經為大家闡述過SEGA最早期開發的三隻平面對戰格鬥遊戲，其中包括以SYSTEM 32製作的《DARK EDGE》、《BURNING RIVAL》，以及首隻也是最後一隻採用ST-V製作的對戰格鬥作品《GOLDEN AXE～THE DUEL～》。至於今期，拙者會繼續為大家介紹SEGA餘下的對戰格鬥作品，然而與之前所介紹的最不同地方，就是遊戲由原來的平面效果，一改改為疑似的立體表現，所以在往後數期中，拙者會集中介紹SEGA立體對戰格鬥方面的發展。



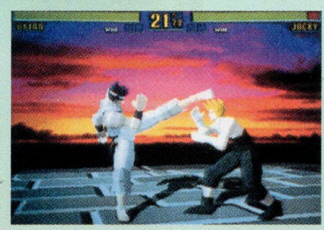
對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立·SEGA篇

奠定立體對戰格鬥模式——《VIRTUA FIGHTER》系列

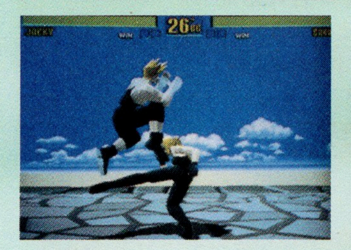
《VIRTUA FIGHTER》

《VIRTUA FIGHTER》是業界初採用3D POLYGON製作的對戰格鬥遊戲，雖然3D POLYGON的製作技術早於八十年代末期已被人所採用，但是只多用於賽車及其他遊戲的開發，利用3D POLYGON去製作立體對戰格鬥遊戲，在當年來說可以未有人曾想過，所以《VIRTUA FIGHTER》如此突破性的表現又怎能不叫人驚喜？



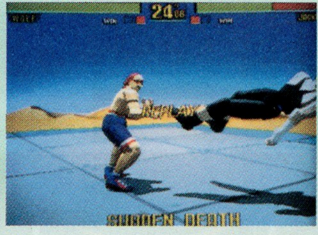


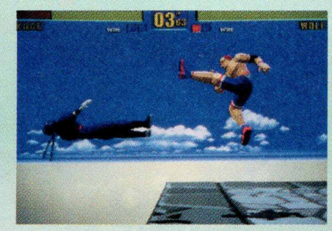
其實《VIRTUA FIGHTER》的特點，並不止於初次使用3D POLYGON的效果表現，其中與以往對戰格鬥不同的形式，以及操作方法上的相異，種種也是遊戲受人所注目的原因。





《VIRTUA FIGHTER》的魅力所在，除了其創新的格鬥形式之外，它拼棄2D風格的操作方法，改為使用「1/ 60」的技輸入方法，也奠定了日後立體格鬥操作方法的雛型，而且多姿多彩、樸實無華的拳蹴技擊，亦令立體和平面格鬥上一開始便存着分野的地方，從而影嚮日後兩者的模式和方向。



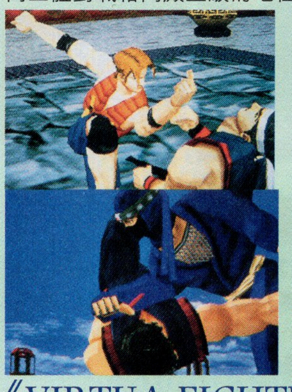


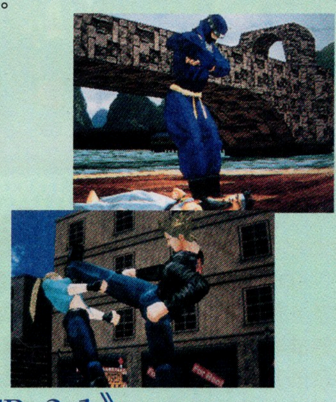
《VIRTUA FIGHTER REMIX》

以《VIRTUA FIGHTER》為藍本，利用新基板ST-V所製作，雖然在當時來說ST-V立體多邊形顯示數量比原版MODEL 1仍有一段距離，但是由於加進了原版沒有的TEXTURE MAPPING效果，所以能令人物感覺更為完整，不過在遊戲上所給別人的驚喜便不可與原版同日而語了。

《VIRTUA FIGHTER 2》

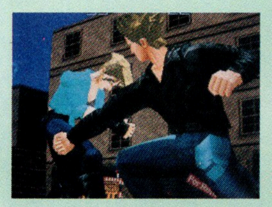
前作大受好評的情況下，在九四年末，《VIRTUA FIGHTER 2》終於以續篇的姿態再次登場。遊戲使用當時最新的基板MODEL 2開發製作，由於基板持有極高的性能，無疑讓開發者有更大製作空間去開發遊戲，所以在表現上是絕對較前作為出色。其中開發人員為表示對遊戲的重視，更遠赴武術的發源地中國，找尋遊戲和設計新人物的靈感，在嵩山少林寺中他們取得很多關於武術上的寶貴資料，對於開發遊戲上有着很大的幫助，而且更促使《VIRTUA FIGHTER》系列推向立體對戰格鬥殿堂級的地位。

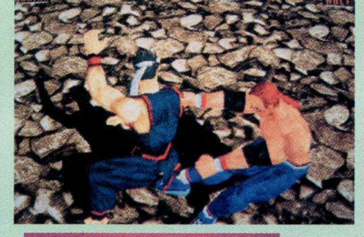


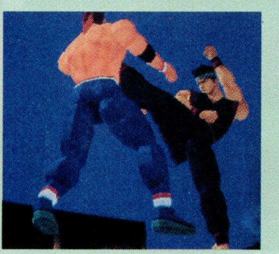


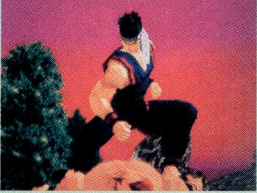
《VIRTUA FIGHTER 2.1》

相隔遊戲半年後所推出的改良版，雖然整體新意不大，可是在延續遊戲的熱潮下，其策略已尚算成功。而《VIRTUA FIGHTER 2》曾獲得第九屆日本業務權威雜誌《GAMEST》遊戲選舉中「最佳對戰格鬥」、「最佳畫面」和「遊戲大賞」三個獎項，其中的成功令SEGA放膽去開發更多立體對戰格鬥遊戲，使立體格鬥形式有更大的轉變。（未完待續）









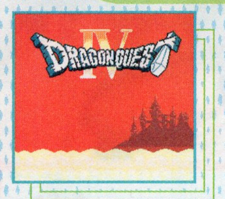
參考文獻：《最新格鬥GAME》、《最新格鬥GAME 2》

舊機經典遊戲



文：積奇

經典中的經典！DRAGON QUEST IV！！



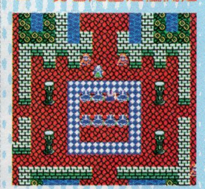
機種：紅白機
遊戲：DRAGON QUEST IV
製造商：ENIX
售價：8500日圓
發售日：90年2月11日

前言

以「經典中的經典」來形容可說是最貼切不過的了，為甚麼不說一，不說二，偏要說四呢？並不是之前的作品不值一提，而是因為在紅白機時代裡的「DQ」系列中，唯獨它是未被強化過的。一，二，三代先後移植成為SFC版，而往後的日子不說(可能PS會推出亦說不定)，但單是現在來看這個「DQ4」確是令人再三回味。



■鳥山明的人設，令人懷念啊！



■一切也是由這裡開始。

令人滿足的內容

《DRAGON QUEST IV》可說是其系列中，故事結構最特別的了。因為它並不是單單的一個故事由頭玩到尾，而是由總共5章的故事構成的龐大RPG。由於第一至四章的故事也由一或數位特定的角色來擔當主角，而要完成這些章所要花的時間亦不少，這樣子對每位角色的感情投入便會更加大。在不知多少個小時後，好不容易到了第5章，噢！原來之前數章所玩過的主角也會於這一章內加入勇者的行列，實在令人萬分感動啊，除了手持的武器還在之外，就是經驗值亦健在，充滿了親切感，不似得現些遊戲的角色，在不知道他們的來龍去脈之下地入隊，毫無感情。



■由不同的角色來擔當每章的主角。

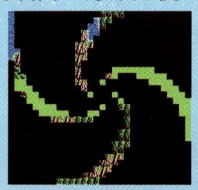
■在教會中才可SAVE亦是特色之一。

■真的是人多勢眾。

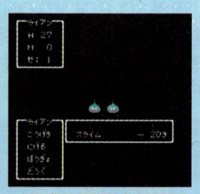
■道具店的道具十分令人懷念。

人工智能的同伴！？

遊戲內到了第5章，較令人深刻的除了故事性外，便是當時積奇初次接觸的「AI」系統。由第一章到第五章，集合得到的主角數數看也有8人之多，雖然並不是所有角色也會同時於戰鬥裡出現，但是單是戰鬥時的四人，他們各自的魔法亦足以令人頭大。這時AI便是好幫手了，所謂的AI正是人工智能，除了勇者外，其餘7人都各自有他們的人工智能，只要於戰鬥時下達命令，他們便會自動的戰鬥，好不方便。



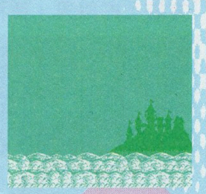
■進入戰鬥時的一刻。



■這樣的戰鬥畫面可說是「DQ」系列的招牌。

「天空」系列的始祖

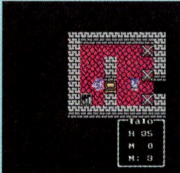
所謂的「天空」系列，正是FC的「IV」和SFC的「V」和「VI」代。雖然他們的故事大為不同，但是其唯一的共通點，便是也是圍繞著「天空之城」而發展。記得當時的天空之城，不集齊數種天空裝備是無法去得的，當集合了「天空之劍」、「天空之盾」等道具時，其感覺真的是非筆墨所能形容。



■在雲之上的便是天空之城。

後話

一提起「DQ4」，想說的地方實在太多了，比如「杜魯尼可」的兼錢過關，可載無數東西的馬車，和使用不斷逃走戰術來對付的最後大老「死亡比薩羅」等，現在想起真是回味無窮之餘，更期待「7」代的面世。



■杜魯尼可的過關重點在於兼錢。

■不逃走的話確是很難應付。



第二十五回 超級機械人大戰的世界

by HAJIME少尉

對外星人戰爭・爆發

第二次超級機械人大戰結束半年之後，因統帥皮亞博士的死而陷於崩潰邊緣的DC在薩比家的領導下逐漸有重新統一之勢，而流散各地的餘黨更引發不斷的地區性武裝衝突，感到危機的各國遂組織成地球聯邦政府，並招攬前大戰中的英雄人物組成外部獨立部隊「隆巴納隊」(註1)，由深得人望的布拉度艦長指揮，負責地球圈的治安維持任務。



在隆巴納隊打擊各地DC殘黨之時，地球聯邦各軍事設施的卻陸續出現部隊神秘失蹤的離奇事件，這是DC的所為嗎？在與DC皇牌「紅慧星馬沙」、「所羅門的惡夢」賈圖交戰之後，在他們面前出現了來歷不明的異星人部隊，而他們使用的正是失蹤了的地球聯邦軍兵器，擁有高科技的異星人為甚麼要搶去地球兵器？姑勿論如何，皮亞博士的預測此刻果然成為事實了。而在南原研究所的超力電磁俠、民間人仕響 洸的勇者雷登與青年富豪破嵐萬丈的無敵鋼人泰坦3三大超級機械人的加盟下，隆巴納隊輾轉激戰至異星人的前線基地，與安藤正樹和他的Cybaster會合，並遇上了異星人的四天王，這批自稱「銀河異文明監察次官」的人到底有何目的？

隆巴納隊逐步推進，攻陷DC的所羅門、擊敗守將，薩比家二子杜志魯(當年港譯湯二剛)與他的機動堡壘魔霸，不過史力加亦因此犧牲了(註2)。而在一行人返回地球之時，遇上了剛從木星回來，欲報父仇的琉彌・蘇魯達古，駕著專用機維露斯妮向隆巴納隊挑戰，不過在正樹的「花言巧語」下，就連這位皮亞博士的獨女亦加入了一行人的隊伍之中……至此，戰況演變成隆巴納隊、DC與異星人三足鼎立的局面。



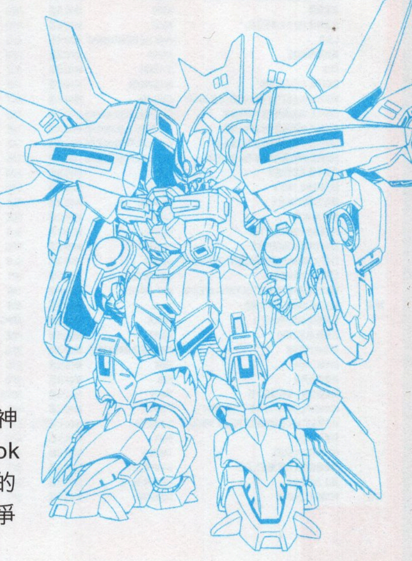
無盡的爭戰帶來無盡的悲傷……繼史力加之後，巴武藏為保護尚未調整完成的新三一萬能俠，駕著舊三一與敵方的「無敵戰艦DAI」同歸於盡(註3)、查布羅受核彈直擊化成廢墟；幸而在傷感的背後，也有著令人振奮的事，像杜雷特與瑪莉亞的兄妹重逢，古華多羅、劍鐵也、炎純，以至白河 愁的加入等等(雖然正樹對愁的真意與刻意隱瞞的事實十分在意)，都令隆巴納隊在精神、實力上大大的成長……月面和DC本隊與薩比家決戰、將四天王逐一擊敗、和異星人米基普斯達成共識、打倒狂氣與執念的野心家斯洛哥……



當隆巴納隊攻進異星人的最後根據地亞古捷斯時，方發現異星人的領導者竟是 一位面露微笑的少年，溫杜羅。他指地球人類的存在是對銀河其他智慧生命體的威脅，而在長期的監察中，他們認為地球人類只是重複著殺戮與同族相爭，導致同星球上的其他生物絕滅、徒有軍事才能而沒有文化的低等生物；正當四天王之一，亦是溫杜羅親兄的米基普斯指出這是單方面的誤解，要求停止軍事行動的時候，溫杜羅竟毫不動容的一擊將之殺掉，更想藉集合異星科技與地球軍事技術製成的超機動兵器迪卡斯迪斯(希臘語「審判者」之意)將地球人消滅。面對著如此冷酷無情，但面上又帶著虛偽笑容的少年，與及那比四天王機械更強大的迪卡斯迪斯面前，隆巴納隊展開了慘烈的戰鬥。最後，溫杜羅帶著他的執念消逝。

神之黃昏……

一行人帶著疲倦的身心，滿以為戰爭隨異星人部隊的全面敗退而結束，可是此時白河 愁卻發出了冷笑，駕駛的古蘭修在咒語(註4)之下，借助破壞神倭格勞斯之力化成了強大恐怖的異形機械新・古蘭修。



「將異星人軍粉碎的隆巴納隊，現在終於有足夠的實力與這部貫注入破壞神力量的新・古蘭修一戰了……」

在北歐神話中，眾神的最後戰爭……Ragnarok神之黃昏就是《第三次》的最後舞台、對外星人戰爭的最後一幕。

軟件資料：

《第三次超級機械人大戰》
1993年7月23日發售
SFC用軟件

註1：部隊本部設於建築風格仿照英國倫敦設計的殖民星朗迪里昂，由於本部大樓外觀和倫敦名勝大笨鐘相同，因而得名(此設定來自機動戰士高達電影版《馬沙的反擊》)

註2：這是來自初代高達中的劇情，在電視版中史力加是駕駛G戰機衝向魔霸的，電影版則是核攻擊機(Corebooster)，當史力加在版圖上，而魔霸的Hp又降至一定值便會有這個Event發生

註3：這個則是來自漫畫版三一的Event，在電視版中巴武藏是駕著裝滿炸藥的指揮機特攻的

註4：由於沒有抄下來，所以對不起了……不過可以說的是咒語是梵文來的(附帶一提，Cybaster的Acacic-buster也是，Acacic漢字寫法是「虛空藏」)，尾音是「所雲加」，有看過《天空戰記修羅特》的朋友大概不會陌生……這麼說來拉傑斯的三柱神真是來自印度教的了

參考著作：

魔裝機神攻略Guide
Super Encyclopaedia Super Robot Wars
The History of Super Robot Wars
Super Robot大戰大百科
Super Robot大戰大圖鑑
第三次超級機械人大戰OFFICIAL GUIDE BOOK
SFC用軟件《超級機械人大戰外傳 魔裝機神》
SFC用軟件《第三次超級機械人大戰》

如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com

新 GAME 時間表

PlayStation

拾月

22日	■星之年學園 華違物	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
	瑪莉亞～你們誕生的理由～(THE BEST)	AXELA	2800日圓	AVG
	火星物語	ASCII	5800日圓	RPG
	火星物語 (10大付錄限定版)	ASCII	9500日圓	RPG
	L.S.D.	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	設計衛門 KIDS	ATENA	5800日圓	RPG
	ROX	ALTRON	5800日圓	PUZ
	DIGITAL FIGURE 依娜	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	ROCKMAN BATTLE & CHASE (THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	SIMPLE 1500系列 Vol.1 The麻雀	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.2 The將棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.3 The五目並	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.4 The REVERS	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	森高千里 東京狩獵行	KOEI	4800日圓	AVG
	STRIKERS 1945 II	彩京	5800日圓	STG
	競馬 EIGHT'98 秋冬	SHANGRI・LA	6400日圓	SLG
	POP N' POP	TAITO	4800日圓	PUZ
	ALLBIRD FORCE AFTER	BANDAI	5800日圓	SLG
	SLAYERS WONDERFUL~	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	THE COMPANY~把那個網儲化~(THE BEST)	HUMAN	2800日圓	SLG
	STREET BOARDERS	MICROCABIN	5800日圓	SPT
	VIRTUAL PACHINSLOT OLYMPIA SPECIAL	MAP JAPAN	5800日圓	TAB
29日	■LOVE GAME'S 哔叫網球	Tears	2800日圓	SPT
	雷暗機兵 GUY BRAVE II	AXELA	5800日圓	ARPG
	五體陣 ELECTRO	ASUKU	4800日圓	PUZ
	AFRAID GEAR	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	GREAT HEAT	ENIX	5800日圓	ETC
	御意見無用2	KSS	5800日圓	RPG
	男女兩面會～初邁傳說之劍	講談社	5800日圓	SRPG
	HYPER OLYMPIC IN 長野 (THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SPT
	必殺彈珠 STATION MONSTER HOUSE SPECIAL	SUNSOFT	3980日圓	ETC
	莉麗伊亞傳說	SECI	5800日圓	RPG
	GEOMETRY DUEL	TAKARA	5800日圓	AVG
	全超級機械人大戰 電視大百科	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	海之 OH! YAH!!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
10月	POWER LEAGUE	HUDSON	5800日圓	SPT

拾壹月

11月5日	■VAMPIRE SAVIOR EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	■貓貓鬥陣	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	■超賽情人節 SPECIAL	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	ZEUS CARNAGE HEART SECOND	ARTDING	5800日圓	SLG
	爆發!怒之鐵劍	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	MONEY IDOL EXCHANGER	ATHENA	5800日圓	PUZ
	THE 心理遊戲 IV	VISIT	5800日圓	ETC
	ROCKY X HOPPER (THE BEST)	CULTURE PUBLISHERS	2800日圓	ACT
	LUCKY LUKE	SAMMY	5800日圓	ACT
	MONSTERSEED	SUNSOFT	5800日圓	SLG
	日本職業高爾夫球協會監修 DOUBLE EAGLE (THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SPT
	必殺彈珠 STATION (THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	歡迎來到 FAMILY RESTAURANT (暫稱)	BAK	5800日圓	SLG
12日	■VIGILANTE 8	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	■破壞王 ~KING OF CRUSHER~	FAB	5800日圓	FIG
	CAPCOM GENERATION~第4集 孤高之英雄~	CAPCOM	5800日圓	STG
	ANOTHER MIND	SQUARE	5800日圓	AVG
	虎!虎!虎!(廉價版)	DAZU	2800日圓	STG
	SMASH COURT 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	Parlor! PRO4 彈珠實機模擬遊戲	日本TELNET	5200日圓	SLG
	SERIAL EXPERIMENTS LAIN	PIONEER LDC	5800日圓	AVG
	★WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 3~FINAL VERSION~	KONAMI	4800日圓	SPT
19日	■G-POLICE	SCE	6800日圓	STG
	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	5800日圓	STG
	職業麻雀極 PLUS 2	ATHENA	4800日圓	TAB
	ADVAN Racing	ATLUS	5800日圓	RAC
	SIMPLE 1500系列 Vol.5 The圍棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.6 The花札	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.7 The CARD	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.8 The SOLITAIRE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	神氣十足組2	講談社	4300日圓	PUZ
	武戲	KONAMI	5800日圓	FIG
	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	PITFALL 3D	VICTOR SOFT	5800日圓	ACT
	★ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA (THE BEST)	FROM・SOFTWARE	2800日圓	SLG
	★七星鬥神	CAPCOM	5800日圓	FIG
26日	好奇心最殺貓?	ASCII	5800日圓	AVG
	ZIGZAG BALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	WAKU WAKU 排球	ATENA	4800日圓	SPT
	Kitty The Kool!吃客舞台 DANCE!DANCE!DANCE!(暫名)	IMAGINEER	4800日圓	ACT
	EXDOUS GUILTY	IMADIO	5800日圓	AVG
	COOL BOARDERS3	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	ROCKMAN X 4 (THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	TOYS DREAMS	KSS	5800日圓	SLG
	凝望騎士 R 大冒險編	KONAMI	5800日圓	AVG
	TETRIS PLUS (廉價版)	JALECO	2800日圓	PUZ
	1 on 1	CHILDA	5800日圓	SPG
	■POPOROGUE	SCEI	5800日圓	RPG
	雪割之花	SCE	4800日圓	AVG
	D2漫畫 魯邦三世	DAIKI	2300日圓	ETC
	D2漫畫 狙擊 13 (1) 加拉路之野望	DAIKI	2300日圓	ETC
	D2漫畫 狙擊 13 (2) 見不到的軍隊	DAIKI	2300日圓	ETC
	LIBEROG RANDE	NAMCO	5800日圓	SPT
	FAST KISS 物語	HUNEX	5800日圓	AVG
	久遠之絆	HORK	5800日圓	AVG
	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	★EXDOUS GUILTY (限定版)	IMADIO	7800日圓	AVG
上旬	本格花札	ALTRON	5800日圓	ETC
中旬	■CARDINAL SYN	SPARK	5800日圓	ETC
下旬	■童夢之野望 2 The Race of Champions	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	WIZARD'S HARMONY R	ART SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
	MISSLAND 2	ALTRON	5800日圓	AVG
	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	鈴鹿 & 時間耐久 CROSS RACE TEAM	COCONUT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
11月	FIFA WORDCUP 98 ~FRANCE總集~	SQUARE	5800日圓	SPT
	MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPPLE PLAY98	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	徹底解釋 必勝道場 山佐 & 維奧里亞	廣美	6800日圓	SLG
	Juggernaut~戰慄之門~	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
	名偵探柯楠	BANDAI	5800日圓	AVG
	最強東大將棋	每日 COMMUNICATION	6800日圓	ETC

拾貳月

12月3日	■SPACE INVADER 2000	TAITO	2000日圓	STG
	■學校創作室!!2	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	前進吧!海賊	ARTDING	5800日圓	SLG
	玉繭物語	元氣	5800日圓	RPG
	DANCE !DANCE !DANCE !	KONAMI	5800日圓	ETC
	HARD EDGE	SUNSOFT	5800日圓	AVG
	R4-RIDGE RACER TYPE4-	NAMCO	5800日圓	RAC
	橫越美國 ULTRA QUIZ復刻版	VICTOR SOFT	2800日圓	TAB
10日	■電車 GO !2	TAITO	5800日圓	SLG
	■蒸氣機關車運轉 SIMULATION	TOMY	5800日圓	SLG
	■超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	真愛物語 2	ASCII	6800日圓	AVG
	LUCIFFER RING	東芝 EMI	5800日圓	ACT
	LORD MONARCH~新・佳亞王國記~	東芝 EMI	5800日圓	SLG
	BOMBER MAN	HUDSON	5800日圓	ACT
	TSUMU	HECT	4800日圓	PUZ
	MAVI BABY STORY	POLOS	5800日圓	SLG
	悠久幻想曲 ensemble	MEDIA WORKS	3800日圓	AVG
17日	■THOUSAND ARMS	ALTUS	6800日圓	RPG
	■CRASH BANDICOOT 3~噗!世界一周~	SCE	4800日圓	ACT
	■超喜歡電車	TOMY	7800日圓	SLG
	■THE FAMILY RESTAURANT~史上最強之MENU	HUMAN	5800日圓	SLG
	■雀牌遊戲 ' 99	MEDIA RING	5800日圓	TAB
	認定王 岡田敏之詰將棋教室	ASCII	4800日圓	ETC
	西陣彈珠天國 Vol.3	KSS	5800日圓	ETC
	維新之嵐 幕末志士傳	KOEI	7800日圓	SLG
	J LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN '98-99'	KONAMI	5800日圓	SPT
	EHRGEIZ	SQUARE	價格未定	FIG
	美少女夢工場 GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
23日	■TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	■2999年之遊戲小子	SCE	2000日圓	ETC
	■CIVILIZATION 2	HUMAN	5800日圓	SLG
	■MISANA FALSE	HUMAN	5800日圓	AVG
	陸行鳥不思議迷宮 2	SQUARE	價格未定	RPG
	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	5800日圓	RPG
	★EVE The Lost One	IMADIO	7800日圓	AVG
12月	THE FAMILY RESTAURANT	ARTDING	5800日圓	SLG
	LUNATIC DAWN 3	ARTDING	5800日圓	RPG
	BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	BASS LANDING (連釣魚手掣版)	ASCII	9990日圓	SLG
	THEME AQUARIUM	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SLG
	大戰略 MASTER COMBAT	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	釣道~溪流・湖編~	OZ CLUB	5800日圓	SLG
	CAPCOM GENERATION~第5集 格鬥家們~	CAPCOM	5800日圓	FIG
	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	價格未定	FIG
	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
	MONSTER★RACE	KOEI	4800日圓	RAC
	BOYS BE...2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	幻想水滸傳 II	KONAMI	6800日圓	RPG
	麻雀俱樂部	彩京	價格未定	TAB
	必殺彈珠 STATION 3~很多原始人~	SUNSOFT	價格未定	ETC
	BATTLE 昆虫傳	JALECO	價格未定	ACT
	WONDER TRACK	SCE	5800日圓	ACT
	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
	SOUND NOVEL EPISODE 2鐮鼬鼠之夜 特別篇	TUNE SOFT	4800日圓	AVG
	哥斯拉:TRADING BATTLE	東寶	6800日圓	TAB
	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	瑪魯王國的公仔公主	日本 SOFTWARE	價格未定	SRPG
	聖龍傳説(暫稱)	BAP	5800日圓	ACT
	Hello kitty white Present	HUDSON	5800日圓	PUZ
	桃太郎傳説	HUDSON	價格未定	RPG
	SILENT MOBIUS ~幻影之墮天使~	BANDAI VISUAL	6800日圓	SLG
	100萬日圓問答獵人	富士通電腦系統	價格未定	ETC

玖捌年秋

98年秋	Fighting Eyes	SOLAN	價格未定	不詳

玖捌年冬

98年冬	空母戰記	UNBALANCE	價格未定	不詳
	天下統一	UNBALANCE	5800日圓	SLG
	BATTLE ATHLETICS大運動會 GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	LITTLE RUBBER SEASON GAME	NTT 出版	6800日圓	不詳
	鍊金術士 2	GUST	5800日圓	SLG
	黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
	給有一天會重遇的未來	SME	價格未定	SLG
	對戰!!DREAM CIRCUS (暫稱)	TGL	價格未定	RAC
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
	PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	價格未定	不詳

玖捌年

98年	ASH TO ASH (暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	MAGIC ANIMALS	J・WING	5800日圓	SLG
	真髓・圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
	LOVE GAME'S plus (暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子 (暫名)	Tears	價格未定	ACT
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願 -Gal Act Heroism-	MICROCABIN	6800日圓	RPG

今冬發售

今冬發售	■SNOW BOARD KIDS PLUS	ALTUS	5800日圓	SPT
	To Heart	AQUA	價格未定	AVG
	TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
	UFO	ASCII	價格未定	不詳
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AVG
	RING RISE	ASCII	5800日圓	不詳
	魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	悠久之伊甸園	ASCII	價格未定	不詳
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌	KOEI	7800日圓	SLG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 PREMIUM BOX	KOEI	9800日圓	SLG
	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
	SAKADIA	SCE	價格未定	AVG
	邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
	SONATA	TEEN AND E SOFT	價格未定	不詳
	水族館 PROJECT	TEICHIKU	價格未定	SLG
	怪物農場 2	TECMO	5800日圓	SLG
	機動戰士高達 馬沙之逆襲	BANDAI	6800日圓	ACT
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	貓侍	HUMAN	6300日圓	AVG
	封神領域 Eretzvaju	yuKE'S	5800日圓	ACT
	★I.Q. FINAL	SCE	4800日圓	ETC

玖玖年

99年1月28日	■FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
99年1月	■遊戲軟件創作室	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	■日本職業麻雀聯盟承認 徹萬系列 手解麻雀 入門編	NAXAT	4800日圓	TAB
	■火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	不詳
	■REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	6800日圓	AVG
	聖沙拉曼女園 麻雀同好會	I'MAX	5800日圓	TAB
	快刀亂麻 雅	IMADIO	價格未定	ACT
	神氣十足組 3 (暫稱)	講談社	4300日圓	不詳
	頭文字 D	講談社	5800日圓	RAC
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	BUBBLE GUN KID	TAKARA	5800日圓	STG
	PINOCHIA 之造夢	TAKARA	5800日圓	不詳
	SOUND NOVEL EPISODE3街～命運的交匯點	TUNE SOFT	5800日圓	AVG
	成為魔法師的方法	TGL	價格未定	ARPG
	小角色遊戲 銀河英雄傳説 ~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	TURNING POINT	NAXAT	5800日圓	不詳
	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	不詳
	超級英雄作戰	BANPRESTO	價格未定	RPG
	TNT (The Next TETRIS)	BPS	4800日圓	PUZ
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	不詳
	★打麻雀!	KONAMI	價格未定	TAB
2月11日	■CYBER 大戰略 ~ 出擊!春風戰隊 ~	SYSTEM SOFT	6800日圓	SLG
下旬	■THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	PRESSURE ZONE	TAKI 工房	價格未定	ACT
	★寢台列車 (暫稱)	VISIT	5800日圓	不詳
2月	■完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	■感應少年 EIJI	講談社	5800日圓	不詳
	■GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	■小基洛的 PRINT CLUB 大作戰	TOMY	5800日圓	ACT
	■TOMY CAR(暫稱)	TOMY	5800日圓	RAC
	■WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	價格未定	不詳
	MONSTER COLLECTION (暫名)	角川書店	價格未定	不詳
	BIKU BIKU 仙太郎 ~ 方塊餐 ~(暫稱)	講談社	4800日圓	PUZ
	COMBAT CHORO Q	TAKARA	5800日圓	RAC
	SOUND NOVEL EPISODE1 弟切草蘇生編	TUNE SOFT	價格未定	AVG
	OMISE DE 店主	TECHNO SOFT	價格未定	不詳
	宇宙戰艦大和號 (暫稱)	BANDAI	6800日圓	不詳
	悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIA WORKS	3800日圓	不詳
99年3月	■超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	價格未定	STG
	1970年代風機械人動畫 P-X 俠	AROMA	價格未定	STG
	小巨人 MICROMAN	TAKARA	5800日圓	不詳
	N GAUGE WORLD TRAIN SIMULATOR	東芝 EMI	5800日圓	SLG
	CAPTAIN LOVE	東芝 EMI	6800日圓	不詳
	全日本摔角(暫題)	HUMAN	價格未定	SPG
99年8月上旬	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	不詳
99年春	■Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
	■PIXY GARDEN	escot	價格未定	SLG
	■SILENT HILL	KONAMI	價格未定	不詳
	■聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	價格未定	AVG
	■新世紀 GPX 高智能方程式 (暫稱)	VAP	5800日圓	RAC
	■追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	搖滾都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	心緒不寧之預感 (暫稱)	講談社	價格未定	AVG
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	心跳回憶劇場系列 Vol.3(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	WUN WUN DIARY (暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	後夜祭	翔泳社	價格未定	不詳
	SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定	RPG
	陸行鳥比賽	SQUARE	價格未定	RAC
	裝甲騎兵 2 (暫稱)	TAKARA	5800日圓	STG
	勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800日圓	SLG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	價格未定	SLG
	LEADING JOCKEY' 99	HARVEST ONE	價格未定	SLG
	BASS RISE (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	百萬馬王	BANDAI	6800日圓	SLG
	機動警察 THE GAME (暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	DEVICEREIGN	MEDIA WORKS	5800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	★幻想記	UNBALANCE	價格未定	不詳
	★釣鱸魚去!	BANPRESTO	價格未定	SLG
99年夏	海底人的休息日 2 (暫稱)	ARTDING	價格未定	不詳
99年秋	星神沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	價格未定	不詳
99年	OASIS ROAD	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	■實戰彈珠必勝法!2 (暫稱)	SAMMY	價格未定	ETC
	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	GALLOP RACER 3	TECMO	價格未定	RAC

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

發售未定

遊戲	公司	售價	類型
■ SPEED UP	SAMMY	5800日圓	RAC
■ GARURU~RIDING REVOLUTION~	MASIYA	價格未定	不詳
彈珠俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
多利弗斯魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
宇宙機動 VANARK	ASMIK · ACE ENTERTENMENT	價格未定	SLG
森林王國（暫名）	ASMIK · ACE ENTERTENMENT	價格未定	SRPG
眠之繭	ASMIK · ACE ENTERTENMENT	價格未定	不詳
BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
傳說幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
SYNCHRONI CITY	A.D.M.	價格未定	AVG
THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
莫末浪漫 月華之劍士	SNK	價格未定	FIG
ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
just a little DOLL	escot	價格未定	不詳
White Diamond	escot	價格未定	不詳
TOME RAIDER 3	ENIX	價格未定	ACT
勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
MYSTIC ARK	ENIX	價格未定	RPG
MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	SQUARE	5800日圓	不詳
bad mojo (company專用)	OPENBOOK9003	5800日圓	不詳
羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍之拳 COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
SIMPLE 1500系列 The 國際象棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
ACTUAL ICE HOCKEY	KONAMI	4800日圓	SPT
加油伍右衛門	KONAMI	價格未定	不詳
CONTRA ~戰爭的遺產~	KONAMI	價格未定	STG
JERSEY DEVIL之大冒險	KOANMI	價格未定	ACT
心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
OPTION TUNING CAR BATTLE	JALECO	價格未定	RAC
SEA BUS 1-2-3 (暫稱)	JALECO	價格未定	不詳
VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
PARRAPA 2	SCE	價格未定	ACT
1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
馱果子屋KID	瀧工房	價格未定	不詳
究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SLG
SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
誰人都遊戲銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
L之季節	DONKEY HOUSE	價格未定	不詳
DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
3D FLY SHOTING（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
槍GAME（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
新子育 QUIZ MY ANGEL（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
Cybernetic EMPIRE	日本TELNET	價格未定	不詳
Jump KID（暫名）	NEW	價格未定	不詳
TIRE BREAK	BODY	價格未定	不詳
魔女子大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800日圓	FIG
真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	不詳
OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
"BACK佳拿~甦醒的勇者們~-完結編[之後,向著明天]-"	BRAINKIDS	5800日圓	SLG
推積比賽	PROSEED UNI	5800日圓	不詳
重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
★ INTERNETIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	ASCII	價格未定	RAC
★ DANCING BLADE任性桃天使~tears of EDEN~(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
★ WAKU WAKU PUYO PUYO DUNGEON (暫稱)	COMPILE	價格未定	ARPG
★ COBRA	SCE	價格未定	不詳

SATURN

拾月

日期	遊戲	公司	售價	類型
22日	■ Miss. Bag大冒險	VING	3800日圓	ACT
	ROX	ALTRON	5800日圓	PUZ
	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王 CD+擴張RAM卡	CAPCOM	7800日圓	FIG
	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	5800日圓	FIG
	STRIKERS 1945 II	彩京	5800日圓	STG
	魔法繩 3 (SATURN COLLECTION)	DATA EAST	2800日圓	PUZ
	THE COMPANY~把那個鎮獨佔~(SATURN COLLECTION)	HUMAN	2800日圓	SLG
29日	本格花札	ALTRON	5800日圓	TAB
	VIRTUA CALL S	KID	6300日圓	AVG
	VIRTUA CALL S 初回限定版	KID	6800日圓	AVG
	SEGA 三四郎 真劍遊戲	SEGA	4800日圓	ETC
	FALCOM CLASSIC 2	日本VICTOR	5800日圓	RPG
	FALCOM CLASSIC 2 (限定版)	日本VICTOR	5800日圓	RPG

拾壹月

日期	遊戲	公司	售價	類型
11月5日	新世紀福音戰士與愉快的朋友們	GAINAX	6800日圓	TAB
	REAL 麻雀 ADVENTURE	SETA	6800日圓	TAB
12日	CAPCOM GENERATION~第4集~孤高的英雄	CAPCOM	5800日圓	ACT
	SANKYO FEVER 實機 SIMULATION GAME VOL.3	TEL研究所	5800日圓	TAB
19日	she'sn	KID	6800日圓	AVG
	全日本職業摔角 FEATURING VIRTUA (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SPT
	FIND LOVE 2 ~RHAPSODY~	DAIKI	6800日圓	AVG
	SIDE POCKET 3 (SATURN COLLECTION)	DATA EAST	2800日圓	SPT
	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	★七星鬥神	CAPCOM	5800日圓	ACT
26日	GRANDIA (MEMORIAL PACKAGE)	GAME ARTS	4200日圓	RPG
	IDOL雀士 限定版	JALECO	7800日圓	TAB
	e'tude prologue～心動～	拓洋興業	5800日圓	AVG
	WIZARDRY RALGAMIN SAGA	LOCUS	5800日圓	RPG

拾貳月

日期	遊戲	公司	售價	類型
12月3日	WINNINGPOST PROGAME'98	KOEI	6800日圓	SLG
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	6800日圓	SRPG
	FARLAND SAGA 時之道標 (限定版)	TGL	7800日圓	SRPG
	MY FAIR LADY~VIRTUAL 麻雀 II~	MICRONET	8800日圓	TAB
10日	悠久幻想曲 ensemble	MEDIAWORKS	3800日圓	AVG
	★仙窟活龍大戰 (SATURN COLLECTION)	NEVERLAND COMPANY	2800日圓	SLG
25日	職業麻雀指南	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
12月	■ DERBY STALLION (暫稱)	ASCII	6800日圓	SLG
	■ NOEL 3	PIONEER LDC	6900日圓	AVG
	CAPCOM GENERATION~第5集~格鬥家們	CAPCOM	5800日圓	FIG
	6 Inch MY DARING	KID	5800日圓	AVG
	琉璃色之雪	KID	6800日圓	AVG
	麻雀俱樂部	彩京	價格未定	TAB
	Girl Doll Toy	GUST	6800日圓	不詳
	續 初戀物語~修學旅行~	德間書店INTERMEDIA COMPANY	7800日圓	AVG
	櫻大戰 帝擊GRAPH	SEGA	4800日圓	ETC

玖捌年秋

遊戲	公司	售價	類型
FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200日圓	SLG
WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
ROOM MATE W	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG

玖捌年冬

日期	遊戲	公司	售價	類型
	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	ETC
98年	■莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
99年2月	悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIAWORKS	3800日圓	AVG

玖玖年

日期	遊戲	公司	售價	類型
99年春	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	心跳回憶劇場系列 VOL.3 (暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	DEVICEREIGN	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG

發售未定

遊戲	公司	售價	類型
彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
"WARRZ（暫名,MODAM專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
REQUIEM	日本ARTO MEDIA	價格未定	不詳
SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG
制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG

NINTENDO 64

拾月

日期	遊戲	公司	售價	類型
23日	■與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6800日圓	ETC
30日	CITY TOUR GRANDPRIX 全日本選手權	IMAGINEER	6800日圓	RAC

拾壹月

日期	遊戲	公司	售價	類型
11月14日	■湖川垂釣64	PACK IN SOFT	6800日圓	RPG
	煞爾達傳說 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
27日	■ WRECTRESS	IMAGINEER	5800日圓	ACT
	KNIFE EDGE	NAMCO	6980日圓	STG
下旬	64大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	SLG
	BACK BUMBLE	UBI SOFT	價格未定	STG
11月	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳

拾貳月

日期	遊戲	公司	售價	類型
12月2日	瑪利奧的漂亮相片	HAGIWARA SYSCOM	9800日圓	ETC
4日	GETTER LOVE!!	HUDSON	價格未定	TAB
5日	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
11日	飛龍之拳 STADIUM SD VERSION	CULTURE BRAIN	6480日圓	ACT
18日	■ KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	6980日圓	RAC
	■ TOP GEAR OVERDRIVE (暫稱)	NAMCO	6980日圓	RAC
26日	新日本職業摔角 鬥魂炎導 2	HUDSON	價格未定	SPT
12月	■ ZOOL魔獸使傳說	IMAGINEER	價格未定	RPG
	■ FIGHTING CUP	IMAGINEER	價格未定	FIG
	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	價格未定	RAC
	叮噹 2 大雄與光之神殿	EPOCH社	6800日圓	ACT
	加油伍右衛門	KONAMI	價格未定	ACT
	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION (暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT

玖捌年冬

遊戲	公司	售價	類型
ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
WIN BACK	光榮	7800日圓	ACT
REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
爆笑人生 64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
Parlor! PRO64 彈珠機	日本TELNET	價格未定	ETC

玖捌年

遊戲	公司	售價	類型
MEGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY	CAPCOM	6800日圓	PUZ
賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售未定

日期	遊戲	公司	售價	類型
今冬發售	DUAL LORD 2 (暫名)	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800日圓	SPG
99年2月上旬	■牧場物語 2	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
99年春	SHADOW GATE 64 (暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
	新世紀福音戰士 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
99年	■模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
未定	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍者亂太郎 64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	GI STABLE	KONAMI	價格未定	不詳
	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	NBA 藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	超級 DONKEY KONG（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	煞爾達傳說 DD（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKET MON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	RAYMAN 2 (暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	★超 SNOW BOARD KIDS	ATLUS	價格未定	SPT
	★ SUPER MAN	TAITO	價格未定	不詳

NEO-GEO

日期	遊戲	公司	售價	類型
發售日未定	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM)	SNK	未定	FIG

NEO-GEO POCKET

日期	遊戲	公司	售價	類型
10月28日	POCKET SPORT 系列 NEO-GEO CUP' 98	SNK	3800日圓	SPT
	POCKET SPORT 系列 BASEBALL STARS	SNK	3800日圓	SPT
	POCKET SPORT 系列 POCKET 網球	SNK	3800日圓	SPT
	POCKET 格鬥系列 KING OF FIGHTERS R-1	SNK	4500日圓	FIG
	瓜小姐的成長日記	SNK	3800日圓	不詳
	將棋之達人	SNK	3500日圓	TAB
	通信四人打 每處也是麻雀	SNK	3500日圓	TAB
	連結 PUZZLE ACE	SNK	3500日圓	PUZ
發售日未定	★ NFL BLITZ (暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	★ NBA HANGTIME(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	★月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	★侍魂(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	★ NEO · DABEY CHAMPION(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	★ NEO · 21(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	★ NEO · DRAGONS WORLD(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	★ PUZZLE BUBBLE SPECIAL(暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
	★ FLYING POWER DISK(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	★ METAL SLUG(暫稱)	SNK	價格未定	STG
	★ REAL BOUT 2(暫稱)	SNK	價格未定	不詳

DREAMCAST

拾壹月

日期	遊戲	公司	售價	類型
11月27日	■ GODZILLA GENERATIONS	SEGA	5800日圓	ACT
	■ SEGA RALLY 2	SEGA	5800日圓	RAC
	■ VIRTUAL FIGHTER 3tb	SEGA	5800日圓	FIG
	■ PENPEN TRIICELON	GERNERAL ENTERAINMENT	5800日圓	RAC
	■ JULY	FORTYFIVE	5800日圓	AVG

拾貳月

日期	遊戲	公司	售價	類型
12月3日	■ BLUE STINGER	SEGA	5800日圓	ACT
10日	■ GEIST FORCE	SEGA	5800日圓	STG
17日	SONIC ADVENTURE	SEGA	價格未定	ACT
23日	■ INCOMING 人類最終決戰	IMAGINEER	5800日圓	STG
	■神機世界 Evolution	STING	5800日圓	RPG
	■ MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	UBI SOFT	5800日圓	RAC
	SEVENTH CROSS	NEC HOME ELECTRONICS	5800日圓	SRPG

玖捌年

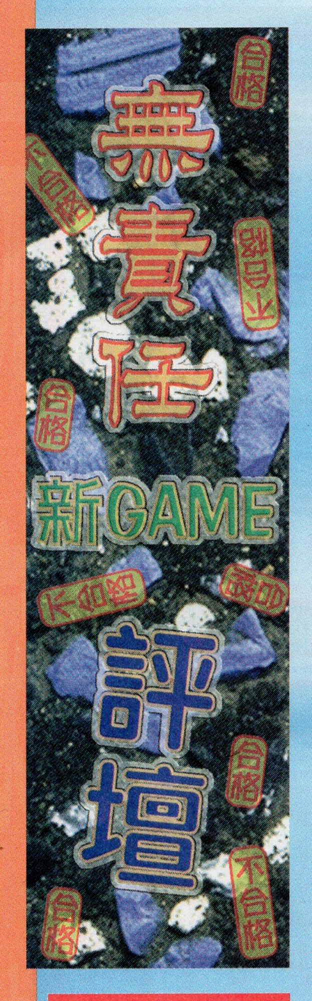
日期	遊戲	公司	售價	類型
98年1月14日	戰國 TURB	NEC HOME ELECTRONICS	5800日圓	ARPG
1月	■ CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
2月	關東競馬新聞協力SPECIAL DIALUP DIGITAL競馬新聞		6800日圓	不詳
	往北去 White Illumination	HUDSON	價格未定	AVG
	★ GetBass	SEGA	價格未定	SLG
3月	■ COOL BOARDERS (暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	■合家歡高爾夫球	SEGA	5800日圓	SPT
	PUYO PUYO 4	COMPILE	價格未定	PUZ
	麻雀 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
8月	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT

玖玖年

日期	遊戲	公司	售價	類型
99年春	飛龍之拳列傳 (暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	YELLOW DANCING(暫稱)	CRI	價格未定	不詳
	ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	價格未定	ARPG
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	★ SIDEKICK FORCE 2012	TAITO	價格未定	不詳
99年冬	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DINAMITE ROBOT	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2	童	價格未定	STG
99年	■ POWER STONE	CAPCOM	價格未定	ACT
	■ Project Berkley (暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	D之食桌 2	WARP	5800日圓	AVG

發售未定

日期	遊戲	公司	售價	類型
發售日未定	THE KING OF FIGHTERS'98 (暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	機動戰士高達 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	春風戰隊 V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG



總評：

經過十月初一輪大作相繼推出後，這兩星期似乎稍為平了下來，雖然也不致於無GAME可玩，但又沒有甚麼令人非買不可的新作，難怪連米奇也說玩回上兩星期的遊戲還好。從手上的日本新作時間表來看，這現像似乎會持續到ＤＣ推出的時期才會有所改善，看來各廠商都把最有信心的作品留待到時用來阻擋ＤＣ的來勢，難道這個是ＳＣＥ的要求？（Ｊ.Ｊ）

森巴結他



PLAYSTATION/ AVG/ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT/ 4800日圓
©1998 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC

這系列的遊戲以動畫為主，所以故事及人設的成功與否，直接斷定遊了戲的存亡。這遊戲的人設由士郎正宗所擔任，除了強化人物及背景、給玩家建立了信心外，也可在宣傳上也達到一定的效果。只是女主角的服飾已有六、七套，看來士郎正宗近來也空閒得很。這遊戲整體上不俗，動畫水準及配樂很有水準，喜歡士郎正宗的朋友是不容錯的。(明樹)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:/——

平均分:3.2分

這系列不經不覺又已經推出至第三作，由於有士郎正宗參與製作，女主角看起來總覺得很像「攻殼」的草薙素子……若單以故事來看，這一集是直至現時為止自己最喜歡的一集，而若以整體而言，就始終是《DOUBLE CAST》較深印象，不過既然下一集《雪割之花》大概也不會玩的話，亦不妨多花一點時間來玩這一集了。(J.J)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3分
音樂/ 音效:3.5分
故事:4.3分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.29分

基力之野望攻略指令書



SEGASATURN/ ETC/ BANDAI/ 2800日圓
©創通Agency Sunrise (c) BAND

「基力之野望攻略指令書」只是隻儲有SAVE DATA及資料的光碟，而不是一隻完整的遊戲，共有十多個SAVE DATA難易度分為一至五級，一級難度十分容易，是玩者折磨電腦。但是五級卻十分變態，正常的人類是不會理會它的，除了有很多時間的新類型人外。除了SAVE DATA及觀賞動畫外，其他的選項是簡值是不值理會的。

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:2.5分
故事:/——
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:/——
移植度:/——

平均分:2.75分

以資料集來説，這個算是不過不失。把《基力之野望》原版的MOVIE完全收錄了，對一些沒有玩齊各個章的人來説確是不可多得。另外由於原版中一些特定的章是沒有完成某些章便沒法進入的，利用這個資料集中的SAVE便可自由選擇(有點兒金手指味)，沒有恆心玩原版的話，買這個DATA集便可一勞永日了。(積奇)

評分：

人物/機械:4分
畫面:2分
音樂/音效:2分
故事:——分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:1.5分
難易度:——分
移植度:——分

平均分:2.25分

歐巴尼亞之少女



PlayStation/ SLG/ NCS/ 5800日圓
© NCS / Rit's 1998
© NEC HOME ELECTRONICS,LTD. / Rit's 1997

此遊戲好像某個遊戲，但實際玩下去又有些分別，首先此遊戲比較注重育成方面，而且育成方面又不是有太多的數值表要看，另外久不久也會有戰鬥，而且籃本是一般3D戰略遊戲，難度不高；相反來説，始終這個遊戲的對象是女性玩者，以育成人一位女孩為聖乙女及!與現時的騎士團團長交往為目的，所以在本人的立場來説，對於這遊戲有一定的反感。(山寺良牙)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:4分
音樂/ 音效:4分
故事:2分
操作性:3分
投入度:1分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.75分

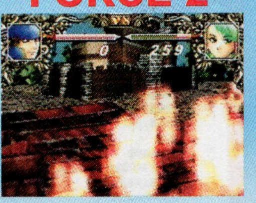
一隻女性推奬的育成追仔GAME，遊戲的水準只屬一般，不過這種以人物為重的SLG，人設出色才最緊要。但獨特的是這遊戲的封面、OPENING和遊戲畫面的畫風也截然不同，一GAME三味的人物也不重要，最難頂還是那幾個陰陽怪氣的男主角，可能是筆者從不看少女漫畫的關係，當中的氣氛小弟實不敢恭維。若身為少女漫畫迷這遊戲仍可一試，否則玩心跳或△級生算了。(零式迪爾)

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:2.5分
故事:1.5分
操作性:2.3分
投入度:1.5分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:——分

平均分:1.98分

SPECTRAL FORCE 2



PlayStation/ SLG/ IDEA FACTORY/ 5800日圓
©1998 IDEA FACTORY

玩過上集的人該有些印象，遊戲系統方面基本上完全沒有作出改動，反而改動的地方就在戰鬥與部份故事方面。戰鬥的話，人數極多已是一個事實，但如果1000人與1000人在放大後的戰鬥畫面上打起來，想像一下會有甚麼情況出現；另外今作玩者可選人物方面亦會有新作人物登場，故事亦會有新的發展，如果上集有玩過的人可不妨一試，不過是醒一點，難度是有少許增加的。(山寺良牙)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:2分
移植度:——

平均分:3.13分

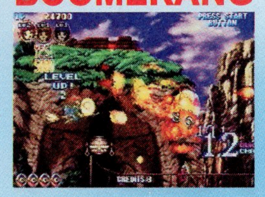
著名蟻民式1000人大戰的夢幻SLG續編；這一集的特點是將能力值及各方面都大幅簡化，即使初玩的人亦可以很快上手，但若然未玩過前作的人則可能會覺得初期解說不足，而另一個不滿之處是兵數對戰鬥的結果影響太大，只要有一定的兵數差，即使任何陣形或士氣亦補救不了。(J.J)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3.8分
投入度:3.8分
原創性:2.5分
難易度:4分
移植度:——

平均分:3.39分

COTTON BOOMERANG



SEGA SATURN/ STG/ SUCCESS/ 4800日圓

移植自街機的作品，果然是完全移植，畫面的清淅度及流暢度絕對是街機水準(因為是ST-V)，人物設計仍保留著一貫風格，十分之可愛有趣；相對來說，連街機的難易度也移植過來，難度可說是十分之高，就算是ESAY也玩到本人叫「救命」，相信各位玩者們應該可以爆機吧！(山寺良牙)

評分：

人物／機械:4分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:4分
難易度:1分
移植度:——

平均分:3.25分

《COTTON BOOMERANG》是《COTTON》系列於SEGASATURN上推出的第二個作品，也是同樣由業務用互換性基板ST-V上所移植過來，所以遊戲基本上是完全移植。遊戲是以前作為藍本，再將角色分裂成不同的特性，以隊制的形式進行，雖然整體上新意不大，但是難度方面就作過很大的調整，總算是遊戲最吸引的地方。(KOTARO)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:4分
音樂／音效:3.5分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:4分
移植度:4.5分

平均分:3.5分

CAPCOM GERNERATION ～第3集 歷史由這裡開始～

PlayStationS/Sega Saturn/2P/ETC/5800日圓/Dual Shock對應(PlayStation)

雖然是CAPCOM早期時製作的遊戲，不過卻仍然有著吸引人的地方。可能大家初初玩的時候會覺得各遊戲的變化太少，畫面簡單，但只要玩下去後便會發展遊戲充滿另一種的迷人感覺。或者可能是現今世代的遊戲早已弄得我們頭暈眼花，而這些簡單而樸素的遊戲就像一川清水，的確使我們有一份清新而天真之感。(Agent X)

評分：

人物／機械:2分
畫面:2分
音樂／音效:2.5分
故事:——
操作性:4分
投入度:4分
原創性:——
難易度:4.5分
移植度:5分

平均分:3.43分

和之前兩集相比，這個作品的號召力好像沒有那麼大，但經一玩之後，發覺各個遊戲的可玩性絕不低。在4個遊戲當中，積奇最喜歡的便是《VULGUS》了，可說是簡單中勝在不簡單，沒有花巧的武器，亦不是以爆機為目的，是一個純破紀錄的遊戲。《SON SON》用來招呼朋友亦是一個不錯的選擇，整體來說雖然欠缺新意，但遊戲性卻搭夠了。(積奇)

評分：

人物／機械:2分
畫面:2分
音樂／音效:2分
故事:ーー分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:1.5分
難易度:3分
移植度:4.5分

平均分:2.63分

三國誌IV



PlayStation/SLG/KOEI/555港元

光榮一向都有把《三國誌》系列的遊戲移植到家用機，而這一次已是第六集了。《三國誌IV》雖以天地人為號召，但是遊戲中這三種要素的存在卻不太顯眼，而且PS版的操作方法過於繁複，遊戲畫面亦比起電腦版的差了很多，在存取遊戲進度也什廢時，幸好在存取遊戲進度有一些資料性的東西可以一看。(非洲)

評分：

人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:3.5分
故事:2.5分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:2.5分
難易度:2.5分
移植度:2分

平均分:2.5分

和之前的PC中文版比較，現在的PlayStation版始於未能吸引筆者。除了遊戲畫面質素不及之外，Load碟時間長亦是令玩者覺得PC版較好的原因。雖然筆者覺得在機能上，PlayStation始於無法亦不能與PC比擬，不過就遊戲內容而言，則今集遊戲似乎過於偏重於戰爭之上。因此，筆者希望下次推出《三國志VI》的時候，不妨放多些工夫於內政等方面之上。(Agent X)

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:2分
投入度:2.5分
原創性:——
難易度:3分
移植度:4分

平均分:2.94分

AZITO2



PlayStation／SLG／對應MOUSE／MEM/5800日圓

不是一個很叫坐的遊戲，但叫好程度絕對不遜於其他名作系列，這次正式加入了英雄人物如幪面超人、宇宙刑事等等令到一群特攝迷為之欣喜。系統比上集改善了，畫面的質素也提高了很多，還加入了大量的名配音，玩起來投入度大增。唯一缺點是：太似《SI×TO×ER》了！操作和速度跟《ST》一樣都是十分慢和差勁。(古拉拉_B)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:4分
故事:3分
操作性:2分
投入度:2.5分
原創性:2.5分
難易度:3.5分

平均分:3分

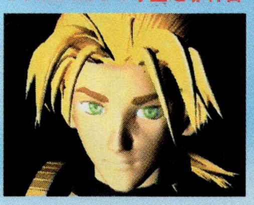
以建造秘密基地為重心的遊戲《AZITO 2》，除了畫面表現比前作大為強化之外，遊戲的設定亦衍分為「善」和「惡」兩方，以不同的故事背景雙線進行。在本作中，遊戲追加了多個特攝英雄和原創巨大機械人，令遊戲性大大增加，可是相對難易度而言，也提高了不少，假若建造基地之前沒有周詳的計劃，即使正義的一方亦會遭惡黨所消滅。(KOTARO)

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3.5分
故事:4分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:3.38分

SHINING FORCE III SCENARIO 3冰壁之邪神宮



SEGASATURN/SRPG/SEGA ENTERPRISES/ 4800日圓

對於黑龍而言，《SHINING FORCE》系列的遊戲真是不甚清楚，基本上是從SS版的SCENARIO 1才開始玩，不過，這遊戲給玩者的感覺是不俗的，首先是人物方面，雖然是比較「傳統」，不過亦尚算可取，然而將遊戲分成3份，然後在最後將3部份的人物再次的集合起來的法，會令沒有玩首二集的人望而卻步，此一招真是「有着有唔着」。(赤目黑龍)

評分：

人物／機械:2分
畫面:2分
音樂／音效:2分
故事:2分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.06分

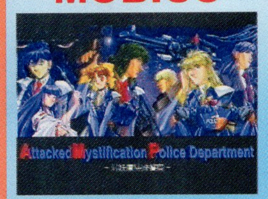
時至今日終於推出最後一輯的《SHINING FORCE III》，對於筆者來說可說是放下心頭大石，不過這遊戲的難度可說在三集SCENARIO中最適中，不過遺憾的是即使有沒有繼承DATA，故事內容及ENDING都沒有不同，這點使人有白玩SCENARIO 1、2的感覺，這樣的話不如以一集推出此遊戲會更好，而最令人氣憤的就是不能在最後BATTLE中自由使用三集SCENARIO中的人物，相信眾《SHINING FORCE》系列中是最差勁的。(MS)

評分：

機械／人物:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:3分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.69分

SILENT MOBIUS



PLAYSTATION/ AVG/ GAINAX/ 5800日圓
©1990 - 1998 GAINAX

對不起，小寶寶絕對不是SILENT MOBIUS迷，所以對本遊戲的故事背景並不熟識，更對本故事人物沒有進一步的了解。怎樣也好，如果以AVG而言，這遊戲真的算得上是差，不但系統簡陋（不是簡單！），圖畫方面也做得不夠誠意。而在戰鬥系統更叫人覺得不倫不類，以AVG非AVG的樣子，真的令本遊戲更加失色。

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:/——

平均分:2.625分

讀初中時已在日本的PC98雜誌看過這遊戲的畫面，現今開動這「新」GAME看了一眼，還以為部PS內裡被換了PC DUO的機件。細細格16色似的遊戲畫面，硬要聽的配音，越玩(看)下去越覺得時間的流逝，越看(按)下去越覺得光陰的寶貴。不過遊戲內的插畫，確令筆者懷念起當年麻宮騎亞的畫風，實在是十分之可愛，不像現在那般令人…脱題了。總而言之若是SILENT MOBIUS的絕級FANS便盡情買來一試吧，若是一般的玩家便盡情放棄吧。(零式迪爾)

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:1.3分
音樂/ 音效:1.2分
故事:1.7分
操作性:1.5分
投入度:0.4分
原創性:1.5分
難易度:1.3分
移植度:1.9分

平均分:1.27分

Let's Smash



Nintendo 64/MPLY/SPT/MEM/HUDSON/6800日圓
©1998 HUDSON SOF

雖然遊戲中的人物不真實，但是人物動作卻是非常之真實！遊戲中，球手視點做得十分好，而且速度感高。此外，遊戲操作上亦非常簡單，加上Analog搖桿，絕對是一隻不錯的網球遊戲。除此之外，玩者又可以為球員更換衣飾，令遊戲的趣味性大大增加。總之，筆者認為這是一隻喜愛網球遊戲朋友不容錯過的遊戲！(Agent X)

評分：

人物／機械:4分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:4分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.75分

好！實在是非常好，因為在「次世代」遊戲機之中，一直以來真是沒有一隻值得一買的網球遊戲，不過，現在有了，因為HUDSON終於也推出了這隻《SMASH COURT》的遊戲，説到網球遊戲，最重要的是動作，這遊戲的動作是非常的順暢，而速度方面當然是不俗，整體來説真是非常不錯，相信玩過之後唯一感到不沒的便是只有A、B兩個擊球掣，使擊球比較單調。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:——分
操作性:2.5分
投入度:4分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.07分

Grand new島！大冒險



PLAYSTATION/ ACT/ SHUWA SYSTEM/ 5800日圓
©1998 SHUWA SYSTEM CO. LTD

好一隻襯絕小寶寶的遊戲，但只是其中的角色而已，論到遊戲本身則不敢恭維。先説系統方面，利用連打來跑步固然不錯，但是電腦的強度也真係叫人難以玩下去，不是筆者不能過關，而是並非人人都可以作出單手連打，對於本遊戲的對象 - 低一輩的玩家來説相信會令他們卻步。另外，動作的流暢度和賽道的設計要再改善一下。

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:/——

平均分:3分

一隻ACTION加RACING的有趣遊戲，看起來也是一隻合一家大細的「酬賓GAME」。雖然這遊戲是需要玩者以連打來加速，不過由於這遊戲的對象年齡較低，故連打要求不會太高，(應該是就笠你打得快也是沒用)故一般小孩及不是時常打機的成年人也可應付自如。而且背景意念也蠻有趣，若果多邊形技術再提高就更好了。

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:3.0分
音樂／音效:2.9分
故事:——
操作性:3.9分
投入度:4.0分
原創性:3.8分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:3.37分

beatmania



PS／ETC／對應特別手制／2人玩／行貨 /328港幣
©1997／1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

街機移植的作品中，這個可以算是110%移植的，因為除了街機的原裝歌曲之外，還有新加的9首曲目(雖然有些是3RD MIX的)，而且加入了練習模式和自由選擇HIDDEN PLAY及DOUBLE PLAY是絕佳的買／賣點。遊戲已經能夠創立一個新的潮流，亦令到遊戲的種類新增了(開始有關於音樂的遊戲)但希望它不會像《PUYO PUYO》系列吧……及希望在此説能一句，遊戲始終是遊戲，不宜用來「認叻」。(古拉拉_B)

評分

人物/ 機械:5分
畫面:4.5分
音樂/ 音效:5分
故事:——
操作性:4.5分
投入度:4.5分
原創性:5分
難易度:4.5分

平均分:4.13分

第一次遇到這遊戲時是於池袋某遊戲機中心，那陣子只見一群臭飛類的傢伙圍住這部機擾擾攘攘，玩甚麼就不知了。説回正題，這遊戲最棒的地方是在其包裝上。它的遊戲概念其實跟《PARAPPA》分別不大，但這遊戲就以大量美國DJ及街頭文化作包裝，令它更具時代感，也給一班追潮流、聽慣流行音樂、但不是機迷的年青人所接受。故也可説是開拓了一個新的市場。而PlayStaion版亦是做足功課，如有齊所有業務用版之曲目，還有新曲。但專用手掣的手感就未如理想(小健健)

評分：

人物／機械:3.6分
畫面:4.0分
音樂／音效:4.8分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:3.7分
原創性:3.7分
難易度:4.0分
移植度:4.0 分

平均分:3.78分

歡迎來到PIA CARROT 2

SEGA SATURN/ AVG/ NEC INTERCHANNEL/ 7200日圓
© COCKTAIL SOFT / NEC INTERCHANNEL

移植自電腦版的同名作，移植到SATURN的話，那些露骨的場面當然是不再復見，而且畫面絕對不及電腦版般美，但相對，SATURN版就有配音座陣，就算在畫面上不能給各下滿足，相信單是聲音也能滿足各下的需要。(山寺良牙)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:3分

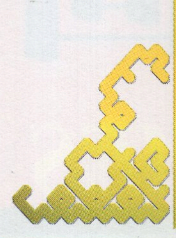
平均分:3分

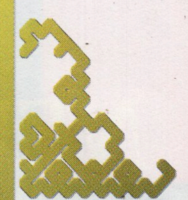
又是由電腦移植的遊戲，不過並不是完全移植，而且還加插了一些新的要素，原本PC版是沒有配音的，但是SS便加了配音和新的角色，而無可否認的一點便是遊戲的人設的確很出色。至於遊戲沒有什麼新的系統，所以遊戲性卻不高（非洲）

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:2分
故事:2分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:1.5分
難易度:3分
移植度:2.5分

平均分:2.67分



餐前小吃～《Tetris64》

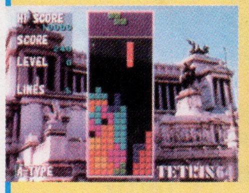
菜式：N64

甚麼味道？看似是舊遊戲，但是這次的移植加進了很多的新元素——「巨大方塊」，一種比正常方塊大兩倍的特殊方塊，會隨機出現，可以令到一層方塊消失，而餘下的更會將空隙填密；「BIO TERIS MODE」，接上心跳感應器，電腦會因應玩者的心跳速度來改變遊戲的難易度。

主廚：SETA

上菜日：預定11月中旬

價格：4980日圓（感應器為1800日圓）




 畫面為發開中版本。

一雜？味～《大戰略 MASTER COMMBAT》

菜式：PS

甚麼味道？這個有名的戰略遊戲，自從電腦最初推出《大戰略》之後，已經在無數個地方出現過移植的版本，現在她就要到PS上去了。這次的移植特別之處，是她採用了立體多邊形來表示圖像，還會在版圖之上直接進行戰鬥。另外，兵器數目比前作《大戰略 PLAYER'S SPIRIT》增加了2倍，而且可以自行創作武器呢！最特別之處是她加入了一位女性角色，主要是指導初玩的人，令他們很快地掌握遊戲的玩法和系統等等。

主廚：OZ CLUB

上菜日：預定12月發售

價格：6800日圓




畫面屬開發中版本

充滿辣味～《DUKE NUKEM TOTAL MELTDOWN》

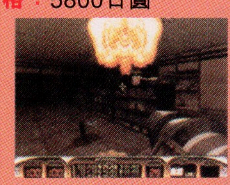
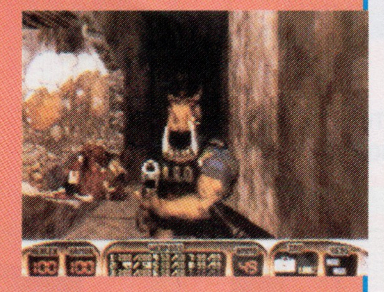
菜式：PS

甚麼味道？一個移植自同名人氣電腦遊戲的第一人身射擊遊戲，舞台是被外星人佔領了的美國（？！）洛杉磯。玩者要做的就是將版圖內的外星人全數消滅，將外星人的陰謀瓦解。記得電腦版本中NUKEM有一個抵死的配音，遊戲裏面還有很多暴力、色情的場面出現而令到遊戲被列為兒童不宜，不知這次的移植會否刪去這些賣點呢？

主廚：KING RECORD

上菜日：預定11月下旬

價格：5800日圓

精美甜品～《TOWER DREAM2》

菜式：PS

甚麼味道？一個和《大富翁》玩法相近的遊戲，今次已經是第2作了，除了入加新角色之外，還有一個輔助解説系統。遊戲目的是要將對手弄至破產，將他們的資產收為已有，成為第一富人。

主廚：AXELA

上菜日：預定12月23日

價格：5800日圓




大雜會～《PD ULTRAMAN BATTLE COLLECTION64》

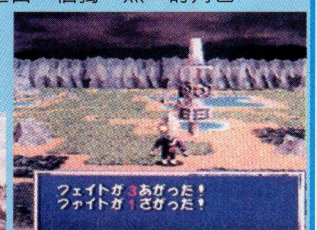
菜式：N64

甚麼味道？將雄斗斗的巨型地球保衛者變成二頭身（SD）版已不是第一次，不過這次的版本將會有總數100個以上，來自《超人（ULTRAMAN）》的角色，玩者可以利用在商店買來的道具強化自己的角色，挑戰其他人，亦可以造出一個獨一無二的角色。

主廚：BANDAI

上菜日：預定12月發售

價格：6800日圓

陳年佳釀～《微星小超人》

菜式：PS

甚麼味道？經過25年，微星小超人再次登陸PS了！這個是以一套在74年開始發售的玩具系列為題材的動作遊戲，玩者扮演微星超人，對潛入秘密基地的（AKU ROIYAA）軍團。遊戲更可讓兩人合作，一同對抗敵人呢！

主廚：TAKARA

上菜日：預定99年3月發售

價格：預定5800日圓





下回放映

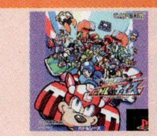
NEW GAMES OF 10/22~10/29

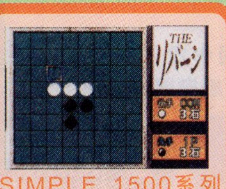
PlayStation

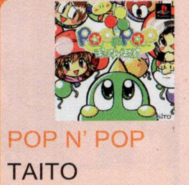
10月22日


星之丘學園 學園祭
MEDIAWORKS
5800日圓
SLG

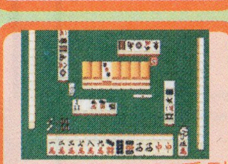

L.S.D.
ASMIK ACE ENTERTAINMENT
4800日圓 AVG


ROCKMAN BATTLE & CHASE (THE BEST)
CAPCOM
2800日圓 ACT


SIMPLE 1500系列 Vol.4 The REVERS
CULTURE PUBLISHERS
1500日圓 TAB

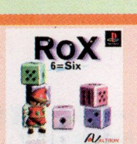

POP N' POP
TAITO
4800日圓
PUZ

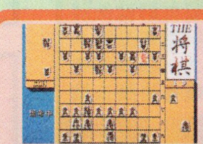

設計衛門KIDS
ATENA
5800日圓
RPG


SIMPLE 1500系列 Vol.1 The麻雀
CULTURE PUBLISHERS
1500日圓 TAB


森高千里 東京狩獵行
KOEI
4800日圓
AVG

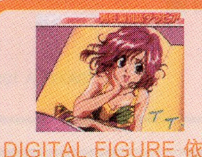
瑪利亞~你們誕生的理由~ (THE BEST)
AXELA
2800日圓 AVG

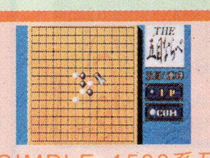

ROX
ALTRON
5800日圓
PUZ

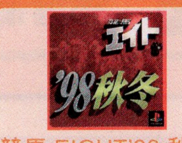

SIMPLE 1500系列 Vol.2 The將棋
CULTURE PUBLISHERS
1500日圓 TAB


STRIKERS 1945 II
彩京
5800日圓
STG


火星物語
ASCII RPG
6800日圓(10大付錄限定版9500日圓)


DIGITAL FIGURE 依娜
IMAGINEER
5800日圓
TAB


SIMPLE 1500系列 Vol.3 The五目並
CULTURE PUBLISHERS
1500日圓 TAB


競馬 EIGHT'98 秋冬
SHANGRI · LA
6400日圓
SLG

便利店時代~把那個鎮獨佔~(THE BEST)
HUMAN
2800日圓 SLG


ALLBIRD FORCE AFTER
BANDAI
5800日圓 SLG

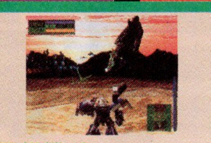

STREET BOARDERS
MICROCABIN
5800日圓 SPT

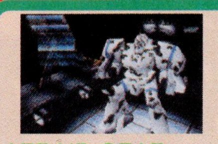

VIRTUAL PACHINSLOT OLYMPIA SPECIAL
MAP JAPAN
5800日圓 TAB

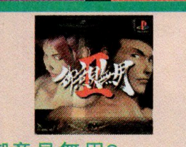

SLAYERS WONDERFUL~
BANPRESTO
6800日圓 RPG

10月29日


SUPER ROBOT電視大百科
BANPRESTO
5800日圓
ETC


雷弩機兵
5800日圓
AXELA
ARPG

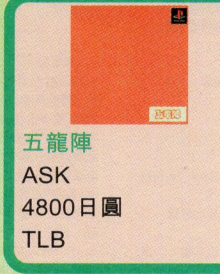

AFRAID GEAR
ASMIK ACE ENTERTAIMNET
5800日圓 SLG


御意見無用2
KSS
5800日圓
FIG

艾加利亞傳說
SCEI
5800日圓
RPG


GEOMETRY DUEL
TAKARA
5800日圓
SLG


LOVE GAME'S呼叫 TENNIS (SERVICE PLUS版)
TEARS
2800日圓 SPT


五龍陣
ASK
4800日圓
TLB

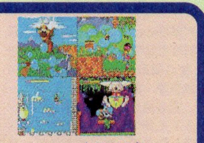

GREAT HITS
ENIX
5800日圓
ETC


男女商店會～傳説之劍現在開始
講談社
5800日圓 RPG


海之OH! YAH!
VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
5800日圓 SLG

SATURN GAME

10月22日


Miss. Bag大冒險
VING
3800日圓
ACT

魔法繩 3 (SATURN COLLECTION)
DATA EAST
2800日圓 PUZ


MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王(4M擴張RAM專用)
CAPCOM
5800日圓 FIG


便利店時代~把那個鎮獨佔~(SATURN COLLECTION)
HUMAN
2800日圓 SLG


ROX
ALTRON
5800日圓
PUZ


MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王 CD+擴張RAM卡
CAPCOM
7800日圓 FIG


STRIKERS 1945 II
彩京
5800日圓
STG

10月29日


本格花禮
ALTRON
5800日圓
TAB


瀨田三四郎 真劍遊戲
SEGA
4800日圓
ETC


VIRTUAL CALLS
KID
6300日圓(初回限定版6800日圓)
SLG


FALCOM CLASSIC 2
日本VICTOR
5800日圓(限定版6500日圓)
RPG

編者話

福田君話



■某日從日本報章看到年輕女性偶像松本惠，因自律性神經失調而決定暫時引退，希望她能夠好好休養盡快康復過來；在此送給各位一幅筆者的自製圖片吧。
■讀者HOI，收到閣下的來信真是感激，不知道你有沒有細看每期的《音樂園》呢？這可是筆者、MS與山寺良牙的心血哩！你所提到的V-ROCK組合，其實我是未曾聽過的（我只敢說知道皮毛而矣），當然在日本V-ROCK INDIES的數目真是多得驚人。如果時間許可的話，我希望能夠製作一個有關音樂的短篇特輯，不過要搜集的資料確實很多呢！

開始進入變成完全體之路的黑龍話

唔……近來黑龍又覺自己又在始改變了……回想人的一生，在出生之時是沒有任何的感情可言；當稍為長大了之後，便會變成第一形態，在這個狀態之中的「小朋友」是七情上面的，一看便知他們是喜或悲；而經過這個階段之後，黑龍便開始演化進入第二形態，這種狀態之中的黑龍是可以到「應笑則笑」的境地，在適當時候會有適當的感情表現，而現在的黑龍已經開始超越這個境界，進入最完美的「完全體」成長階段，這便是一個「無」的境界，無憎無惡，無喜無悲，無感動，無興奮，完全失去一切的感情的完美生物，不會受到來事物影響的超高等生物…………………………
(^__^)

小健健雜談之小健健吃午飯

「哈哈，二時二十五分，有下午茶餐食啦，那就可以省回數塊錢了，唏唏。」坐在茶餐廳的小健健這麼想。之後他望望餐牌，之後便對那個大嬸道：「一個日式炒意，一杯凍奶茶。」不過，原來這傢伙現在口頭蟬是：「你知不知甚麼人是最惡的？！ 就是窮的人及肚子餓的人！！ 而我現在就是又窮又肚餓！！」幾乎每次去吃東西他也會這樣喊一次，真是很煩。
同事們的食物相繼來到，唯獨是他的日式炒意還未見影。「WELL，也許是那個光頭太子爺要用心的炒這碟東西吧。」這傢伙天真得居然這麼想，很傻。
良久，日式炒意來了，但其他人已吃得七七八八。不過也沒所謂，醫肚要緊。就在他不停把一些動物蛋白及澱粉質倒進胃裏時，翻下翻下，見到一有位小蟲大叔在那堆澱粉質來源之間向他打招呼。雖然這位大叔已經不在人世，但由牠反肚的情況看來，還是感到牠是在打招呼。小健健見牠這麼的肥美，又被人炒到金黃色，必定很好味的了。他正想把小蟲放進口時，身旁的AGENT卻說：「不要吃呀，有菌的呀~！！」小健健為保形象，唯有把這美食放棄，並無奈的叫那個大嬸把這碟東西收回。而大嬸為了賠罪，就請了客奶油多給小健健吃。而老闆也少收了他們兩大元，以表歉意云云。

無言以對的MS話──

★無言以對其之一
話說MS放大假到日本遊玩，原本打算在日本找紅白機遊戲，結果一望之下，只餘下哥爾夫球…棒球…摔角…
★無言以對其之二
話說MS在日本秋葉原的某間遊戲店，聽到及見到一位香港名人對着佢朋友介紹電腦的H遊戲，這樣不要緊，不過說出來的說話就……
★無言以對其之三
同樣話說MS在日本，有人說去過×野公園而帶從未去過的MS去，結果在車站繞了三個圈…氣憤的MS只好自己離開車站，結果立即找到公園的入口…
★無言以對其之四
MS回港後終於有機會試家中的GAME GEAR遊戲（由於以前未有主機），結果試《SHINING FORCE 外傳 THE CONFACT》遊戲時，發覺它是二手的，這令MS超級憤怒，因為記得賣給MS的老闆說過它是全新，還要以250大元買下…
★無言以對其之五
近來在香港某些商店找到海外版的星矢玩具，價格亦很合理，不過那些玩具不足一天已被人掃光，MS很想要…
★無言以對其之六
某天，在MS帶着疲累的身子返工時，因要10時上班而感到早，這全因MS前晚11時30分才放工，差不多零晨1時才睡，豈料到在昇降機內，給一位MS不應識婆婆責罵，真的…
★無言以對其之七
在MS的工作中，除了攻略、新GAME介紹與日本漫畫外，還有音樂園，這些工作同樣放了不少心機，但卻偏偏無人當MS有份兒製作…

AGENT X'S FILE

EPISODE NO.:4-X02
－看過《雷霆救兵》後感到自己的轉變；看罷《真人SHOW》則給予自身一個反思的機會。
－今晚，曼聯將迎戰丹麥邦比，究竟可否取得首次勝利？
－如果問我為何之前選擇這樣，現在又選擇那樣的時候，相信我一定會答：我改變了。
－每次去到這個時候，總想不出要寫些甚麼？下次還是早點寫吧！！

古拉拉_B的睇得明都唔好話比人知編者話

there is Something in my Heart
ANd I Can't hidE：
"I have a dream is, to stay with you , to protect you and to take care of you."

病入膏肓．KOTARO

實不相瞞，拙者是一個十分落後的人，因為直至最近才終於安裝完成，起動家中的電腦，說起上來真是有點不好意思。在購入電腦之前曾經擁有很多不同的想法，例如利用電腦上INTERNET、玩PC GAME、看VCD，以及作為傳遞訊息的工具，可是環顧購入之後，其最大作用就是供拙者在家中完成絕無僅有的編者話，想起來都可以算是一個笑話。
或許，大家也會認為這是一種浪費，不過，在於拙者而言卻剛剛相違。
資訊越發達，人與人之間的距離就好像越來越近，即使是相隔十萬八千里，只要大家家中有一部電腦，一條電話線，所有所有的感情亦可以靠分寥寥百多個鍵盤按鈕之上。但是，到底人與人之間的距離有沒有因為這樣而變得拉近呢？這點拙者並不知道，拙者只知道大家透過傳訊將距離拉得很近，然而兩者所相對的亦只不過是一個冷冰冰的螢光幕，似近還遠，像是十分矛盾……
人是為了某些東西而戰鬥，當所為的東西越重，戰意就越強。
種花只不是一種消閒興趣，其最重要的就是透過當中過程尋找當中樂趣，如果太在意成者執著，很容易就會適得其反。

小寶寶話：唔知講乜好嗰……

1. 原來讀書同返工真係唔可以同時進行的，就憑小寶寶已炒的數科Mid -Term就可作為最佳例證……人讀U，我讀U，點解我開U寧舍多試考吖！？
2. 真係要好好諗下點做……唉，又話決定咗，但係要實行上嚟上真係好難……大佬！真係唔捨得㗎嘛！！
3. 上期講嗰個愛情故事，家下又出現裂痕了……唉，係就早早收收皮啦，大家咁拖落去有乜為吖！？
4. 原來好多人已經唔記得我叫做Nash……算啦，雖然仲有用呢個名，但係我都係鍾意人她叫我做小寶寶，哈哈~~
5. 酒井明樹嘅「有趣」一詞真係好有趣，哈哈……小的極其欣賞~~
6. 事實上，今期大多事發生嚿，有開心有唔開心（但係唔開心多過開心，仲要唔開心嚿劑幾大隻下添……），唉~~
7. 買唔買占卡士！？喂，呢個問題好深嗰……
8. 軍佬點打春麗仍然係未明，但係，嗯，V-ism 的軍佬的而且確好用過Z同X，睇情況啦……
9. 吓？我份人高調！？你今日先識我呀？我一樓都係咁㗎啦，嘻！
10. 今期係小的第一次做D咁辞濕嘅稿，唔知大家有乜睇法呢？不過真係冇辦法，因為好多Game都有講嘅價值，可惜版位有限吖……
11. 吓吓？我冇以前咁攪笑？嘆，也我以前好似小丑咩？
12. 早日睇新聞，竟然有一家人以睇電視為其屋企唯一娛樂，火燭嗰時仲要死攬住部電視機……唉，所以話呢，有幸打機的幸福牌朋友們，好好珍惜呀，世界上真係有折墮呢家嘢㗎！
13. 某人問我去邊打機多嗚，我咪答佢：「公司囉！」，跟住佢好冇癮咁再問我喺邊間機舖打多嗚，見佢死哎爛哎咁，於是我就誠實咁答佢係觀塘最乾淨嗰間啦，點知，佢竟然問我觀塘喺邊嗚……

米奇的「非官方」官方公布

有時候，大家會在《遊戲誌》中發現一些「可靠消息」，這些可靠消息的來源有的是來自有力的遊戲店，有的是來自信譽可靠的網頁，但有些時候，卻是來自遊戲生產商本身，這的確是頗為有趣的事件，遊戲生產商希望透過我們告訴大家一些事情，但又不希望表明是他們放出消息，於是便給予遊戲雜誌一些甜頭，例如獨家率先報道。至於用意何在，這真要問他們才知道。
當然，為甚麼遊戲生產商會找你來代言呢？這當然要感謝在幕後默默耕耘的聯絡人。感激感激。

毫無意味的積奇話

看完《真人Show》後，在覺得不錯的情況下向友人大談此片，可是換來的卻是一句：「這套片真的有夠無聊」。噢……我的感覺竟被無視了，占基利的努力亦……。見G+犬記玩《成吉思汗IV》生仔生得咁過癮，於是便膽粗粗買隻玩下，可是妃子中除了孛兒帖見得下人外，其餘皆是別出心裁哺乳類動物，難道「吉仔」真的是後繼無人乎……？阿門…>_<

半夢半醒十點報到J.J話：

◆上星期到日本看完了今屆東京遊戲展，由於今次自己主要是負責影相的，三天之內便影了超過20筒菲林，當中有接近一半也是會場內的女孩子照片，經過各同事精挑細選下，最後選擇了刊出今期附錄內的廿多張，不知各位認為質素如何？
◆雖然這次是自己提出以附錄形式製作東京遊戲展的報道，但做起來總是力不從心，到底在這樣的心情下寫出來的會是甚麼東西？（←由於寫編者話時仍未完成該附錄，未有定論）。
◆為了提高質素，上星期自己主動提出去了ATV參與「遊戲迷世界」的剪輯工作，加上這星期所用的稿件全部要重新編寫，結果弄到很遲才能齊稿給ATV的DREAMING……真希望每天可以有48小時用。
◆可惡的雨傘呀！交托給你這麼重要的任務，竟然在最重要的時候失靈？而且還被人有機可乘……狗頭鍘侍候！

零式迪爾 無水可吹

最近生活枯燥得很，遊戲也沒什麼刺激好玩的事，較好的是看到《SAGA FRONTIER 2》的背景和《月華第二幕》的新人設，但高嶺響為何如此像《無限之住人》的……算了，反正全部也十分討好有型。相反看到《侍魂2》的3D畫面就真令我斯人獨憔悴，看那混帳的KOTARO對月華如此興奮的樣子……俾返隻MVS侍魂我呀～～（NG POCKET有新侍魂玩，GB COLOR拜拜）

明樹剪短了頭髮

明樹把長髮剪短已有大約一個月了，初時十分不習慣，而且還給同事們恥笑，MS話「為什麼這樣看不開呢？」零式話「唔係因為D漫畫而這樣嘛！」KOTARO話「唔得！好唔順眼！」拉B話「好囉命！」霸王丸話「嘻！嘻！」（這也是這麼遲給大家知道的原因）。總之一回到公司便給人當作外星人看，壓力十分，直至近來美術有一位叫同士話我似18歲時才發覺，Am...這個決定是正確的！因為自己也覺得剪短頭髮後年青了數年。可是不幸地當福田君知道時，他卻表現得十分想死及有點作嘔的感覺。更加失望地……為人坦率的良牙也直接地說「不像！一定不像18！」。我真是幸運竟然有這麼多忠實的朋友，本人是真心感謝天主及他們。的確是我的福份。（另一方面也明白到為何多個黃帝都寵愛那些「磅友」）
無論怎樣，我依然相信，對一些不認識我的人說「明樹只是18歲」，他們一定是會相信的。

怪傑興奮與失敗：

• 當大家看過這段編者話的時侯，相信都已經是10月23日之後的日子，亦距離Dreamcast的發售日期只剩下一個月零數天，令到筆者越來越興奮。不過筆者到現在還未看到由J.J君拍攝回來的Dreamcast版《SEGA RALLY 2》遊戲畫面，真是急不及待想看看。
• 這個星期真是黑仔，筆者為了一個中文輸入法而令到需要進行FORMAT工作，但由FORMAT到INSTALL完成足足長達一個星期。這可能是因筆者是一個電腦白痴，以及加上又沒有理它，所以筆者沒有用過家中的電腦。

天草四郎 時貞

實在太多事情發生了，真不知怎去應付好。早已說過不可能的事，嘗試中竟被反怪責，只有一句~可悲；肯為朋友多過為自己的我，又再次被他出賣，可能出賣的字眼有點過火，不過，一個寧願玩「這」玩「那」而不幫朋友的人，我亦無話可說，只有一句~可恨；一個軍師若果愛耍一些低劣而又無聊的手段，還不去整治國家的話，這一個國家可說是自招滅亡，靠一名小官又可以做到些甚麼呢，只有一句~無奈。
《拳皇'98》的攻略已差不多告一段落，對我來說的確是一件好事，因為我並不懂玩格鬥遊戲，而且格鬥遊戲並沒有甚麼大不了吧，這亦可以令我爭脫了這一個枷鎖，最後一句~可笑!
FROM:
悲哀中的AMAKUSASHIRO TOKISADA

山寺良牙……

—本人不知它想幹甚麼，但如果它再有進一步行動的話，本人會作出相應的行動！
—最近站在人生交差點上，但始終不得不解決，現在相信答案已定。

非洲給身邊人的話

我不知道能否令身邊的人開心，但我會盡力地去嘗試，而我知道的是不可以使身邊的人傷心，所以我不願傷害任何人……



GAME PLAYERS MAGAZINE 遊戲誌
10月增刊號 VOL. 016
Virtual DoLLs
美少女遊戲最強紀錄
《遊戲誌》10月增刊號
山寺良牙、ABO權威製作
櫻大戰系列
同級生系列
心跳回憶系列
Sentimental Graffiti系列
超過500位遊戲美少女
人資料一應俱全
時空少女
快刀亂麻 雅
VirtuaCall S
《遊戲誌》製作
港幣 40 元
古語云：苗條婌女，君子好逑。
家庭遊戲史上登場的500位美少女盡在一書
限量發行5000冊
每本港幣40元正
10月與《心跳回憶》中文PC版同時登場

CAPCOM®

'98勁GAME新世紀

入場費 $10
首1000位入場可獲
CAPCOM禮物包
價值超過$100
(送完即止)

98年10月25日(星期日)
10:00am - 6:00pm
佐敦龍堡國際賓館一樓展覽廳

BIOHAZARD 2

ROCKMAN X4

STREET FIGHTER ZERO 3

同日舉行 STREET FIGHTER ZERO 3 少年街霸3 機王盟主世紀戰 把握最後報名機會，贏取勁量級獎品！

CAPCOM® "少年街霸 3 機王盟主世紀戰" 公開組報名表格

姓名：__________________ 年齡：__________________ 性別：____________

身份證號碼：____________ 家居電話：__________________ 手提 / 傳呼：____________

報名表格填妥後可寄回：九龍長沙灣道 833 號長沙灣廣場第二期 8 樓 803A 室，傳達推廣收(註明：報名表格)

亦可傳真至 25640983 或致電 25640978 電話報名。

注意：參加者必須年滿 16 歲 / 成功參加者將獲專人通知

截止日期： 10 月 21 日

豐富獎品包括：

冠軍：
- 來回日本機票連住宿
- 免費參觀日本 BIOHAZARD 恐怖屋
- 免費參觀 CAPCOM 遊戲開發部
- 現金獎港幣 $5,000
- 世嘉最新 Dreamcast 遊戲機一部
- 獎盃一座
- CAPCOM 遊戲軟件等

亞軍：
- 現金獎港幣 $3,000
- 獎盃一座
- CAPCOM 遊戲軟件等

季軍：
- 現金獎港幣 $2,000
- 獎盃一座
- CAPCOM 遊戲軟件等

'98 勁 Game 新世紀入場券
現於遊戲誌尊賣店公開發售
旺角店：旺角 Chic の堡 324-325 號舖 (Tel:2391 1067)
灣仔店：灣仔道東方 188 商場 117 室 (Tel:2891 4448)
亦可於現場購買入場券











